
КОНСОЛЬ
01
август
2005
для игроков о видеоиграх
Review
RESIDENT EVIL 4
БЕНЗОПИЛЫ К БОЮ!
САМАЯ
САМАЯ
САМАЯ
ГЛАВНАЯ
ВЫСТАВКА
E3
expo
Jade Empire
В НЕ KOTORом ЦАРСТВЕ
Devil May Cry 3
РАЗДЕЛАТЬСЯ
ПО-БРАТСКИ
METAL SLUG 3
БАМ-БАЦ-БАХ!
БЖЖЖ!..
Preview
Dead or Alive 4
Final Fantasy XII
Kingdom Hearts II
ЖИВИ ИГРАЮЧИ
Xbox 360
PLAYSTATION 3
Nintendo Revolution
новое поколение
выбирает



Самое первое слово

Следуя традиции, тут надо написать, что вы держите в руках первый номер нового журнала, что мы будем указывать вам путь в тернистом лесу видеоигр, рассказывать у костра о новинках и вспоминать 16-битные времена, когда игры были о-го-го, не чета сегодняшним. И наверняка номеру к третьему мы станем славными друзьями... Но во-первых, такую тягомотину никто в здравом уме читать не будет, а во-вторых, вы видели Resident Evil 4? Правда, видели? Отлично, наконец-то есть с кем поговорить. Какие там монстры! Особенно эти, здоровые с бензопилами... Одна из тех игр, ради которых можно купить приставку, даже если ни во что больше на ней играть не собираетесь. При этом вы должны отдавать себе отчет, что Resident Evil 4 - трудный этап в жизни любого мужчины. Вы забудете про работу и учебу, а ваши друзья начнут отводить взгляд каждый раз, когда будете им рассказывать, что из отстреленной головы монаха может выскочить плюющаяся кислотой личинка...

Тут все же напоминают, что традиции - штука хорошая и надо что-то такое традиционное про концепцию журнала сказать. У нас есть несколько разделов: Preview (где мы пишем, о том какие замечательные игры должны выйти), Review (в котором мы ругаем вышедшие игры за то, что они совсем не такие, как мы писали в превью) и просто View (здесь будут отчеты о важных игровых событиях, репортажи с выставок и статьи о том, куда катится индустрия видеоигр). Еще есть раздел Excavation с кучей запылившихся картриджей и страничка читов (там мы учим читателей жульничать). Ну и, как можно заметить из статей, пишут у нас не просто авторы, а люди не один джойстик успевшие поломать. А то появилось в отдельных игровых изданиях мнение, будто для того, чтобы писать про игры вроде как даже не надо в эти игры играть, а можно иметь общее отдаленное представление о предмете. Интересно, кто-нибудь стал бы читать автомобильный журнал, главный редактор которого говорит, что ездить на машинах - это глупость, и вообще ходить пешком - для здоровья полезней?

Мы - нет, мы не такие, живем по тем же принципам, что и родственный нам журнал "Навигатор" - пишем про то, во что играем, и играем в то, про что пишем.

Ну и еще пара слов... Извините, верстальщики пришли, спрашивают, когда будет готов текст новостей. Так что все, можете переворачивать страницу.

Какие новости? Откуда я возьму вам новости. Отойдите от меня! У меня степлер, я буду держаться до последней скрепки!..

Константин Подстрешный





КОНСОЛЬ №1 АВГУСТ 2005

Учредители: Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор: Али Даутов
Зам. Ген. директора: Сергей Журавский
Коммерческий директор: Алена Лукаш
Главный редактор: Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Алексей Ратушкин
Игорь Бойко
Олег Гаврилин
Рафаил Фаткулин
Dmitry Gertsev

Арт-директор: Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка: Дмитрий Кузнецов
Художник: Даниил Кузьмичев

Отдел рекламы: Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Resident Evil 4

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

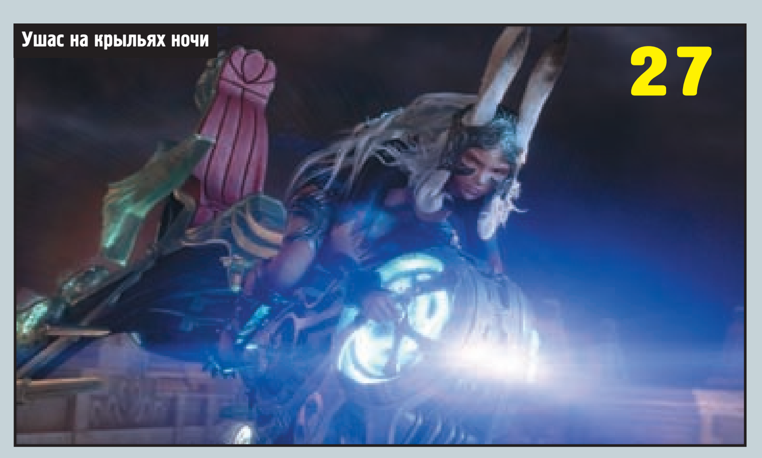
Отпечатано в **ГП "Московская типография № 13"**,
тел. (095) 265-1915
107005, Москва, Денисовский пер., д.30.

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

CONTENTS

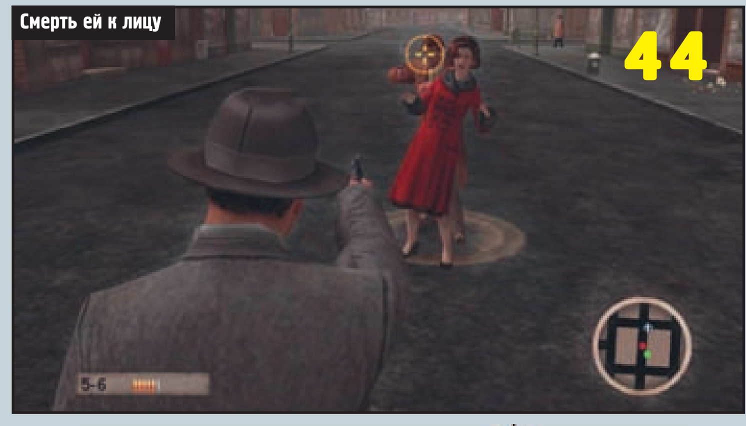
СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ


Ушас на крыльях ночи

27


Перелет

42


Смерть ей к лицу

44



80

CONTENTS


34
Как кости лягут


47
Гражданочка, подвиньтесь!


48
Лапушечка


64
Вдруг откуда не возьмись маленький комарик



CONTENTS

News

В этом разделе собраны короткие видеоролики недавно анонсированных игр. Большинство из них демонстрировались только на E3, поэтому съемка видеокамерой была единственной возможностью показать их вам.

Tekken 6

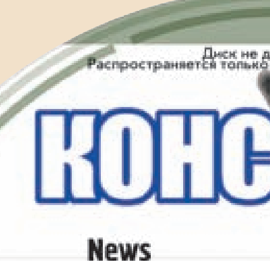
Смотреть в приказном порядке
Devil May Cry 4

На E3 разработчики из Capcom умело зарядили публику хорошим настроением, предоставив рекламный ролик Devil May Cry 4. По большей части демонстрируются нарезки из предыдущих частей серии. Лишь в последние десять секунд можно увидеть несколько кадров из того, чем, возможно, станет DMC4: Данте стоит на заснеженном холме перед силуэтом огромного замка, рядом с ним в землю воткнут меч Rebellion (интересно, куда все-таки подевался клинок Sparda?).

Killing Day
WarHawk
Vision GT

Смотреть в приказном порядке
Killzone 2

На сегодня еще не известно, как именно будет называться следующая часть Killzone, поэтому для удобства все ее пока зовут просто Killzone 2. Именно из-за этого видео, показанного на презентации PS3, разгорелся скандал. Злые языки утверждали, что это не настоящий геймплейный ролик, а заранее пререндеренный. Как выяснилось в дальнейшем, злые языки оказались правы. Но ролик все равно подлежит однозначному просмотру! Взрывы и горы трупов поставляются в комплекте.



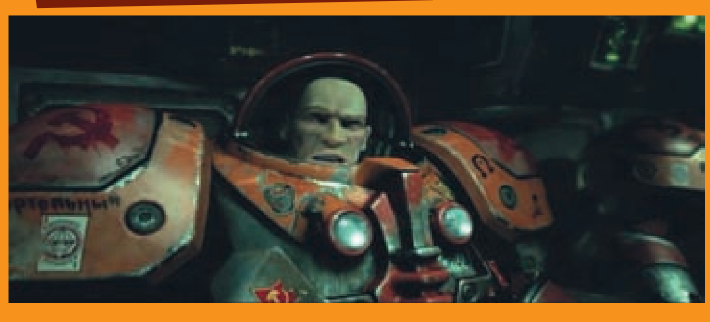
Preview

В этот раздел попали ролики подлиннее, да и об играх, из которых они сняты, известно уже побольше.

Смотреть в приказном порядке
SoulCalibur III

Третья часть лучшего файтинга... Кто сказал Tekken? Хорошо, третья часть лучшего файтинга с рименением холодного оружия в октябре появится на PlayStation 2. Вы уже сейчас можете увидеть новых персонажей. Обратите внимание на девушку по имени Сэцука, похоже, у нее личные счеты с Мицуруги.

Смотреть в приказном порядке
Starcraft: Ghost



Трейлер из Starcraft: Ghost выполнен с традиционным для Blizzard высочайшим качеством. Почти весь ролик идет драка между землянами и зергами, а главную героиню показывают только мельком в самом конце. Если смотреть очень внимательно, то можно заметить, что один из мариносов, похоже, служил в ВДВ.

Смотреть в приказном порядке
Dead or Alive 4

Четвертая часть лучше... что ж такое?! Все лучше файтинги уже заняты! Хорошо, четвертая часть этого яркого файтинга, разработчики которого уделяют внешности главных героинь не меньше внимания, чем боевой системе. А еще вы увидите, как все, кому не лень, мутузят здоровяка Баса. Безобразие!

Gears of War





Review

Видео из уже вышедших игр. Чтобы вы могли посмотреть и решить, тратить на них свои деньги или нет.

Resident Evil 4
God of War
Dead or Alive: Ultimate

Interview

О своих играх рассказывают сами создатели.

SoulCalibur III
Gears of War

Guides

Resident Evil 4

Скоростное прохождение Resident Evil 4 в исполнении некого Phil 'Darkside X' Majkrzak. Причем, несмотря на то, что Фил пропускает все заставки и бежит по кратчайшему пути, прохождение занимает по времени три с лишним часа.

Предупреждаем: это видео не рекомендуется смотреть, если вы собираетесь в ближайшее время пройти игру самостоятельно.

Special

Все, что не уместилось в другие разделы. Неформат, одним словом.

Смотреть в приказном порядке
Metal Gear Solid 4



В этом ролике Хидео Кодзима издевается над:

* самим собой
* Konami
* серией Metal Gear
* Сэмом Фишером

Final Fantasy VII

Демонстрировавшееся на презентации PS3 видео. Приставка в реальном времени генерит заставку FFVII.

Final Fantasy VII Advent Children

Новости

Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
Horse With No Name

Инди вернулся

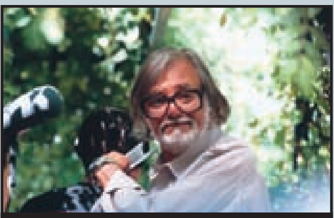
Похоже, планы Джорджа Лукаса и Стивена Спилберга снять четвертую часть приключений Индианы Джонса начинают воплощаться в жизнь. Скорее всего, картина появится на экранах кинотеатров в 2007 году. На это косвенно указывают украденный папарацци секретный финансовый план компании LucasArts. В нем примерно на это же время заявлен релиз одноименной игры, основными фишками которой помимо передовой графики должны стать революционные физическая модель и искусственный интеллект противников. Будут ли супостатами фашисты или же иные враги рода человеческого, пока что не известно. В качестве платформ фигурируют приставки нового поколения. **- В.Ч.**

Зачем медлить?

Не успели разработчики из Digital Extremes отметить выход на Xbox шутера Pariah, как в интернете стали активно циркулировать слухи о немедленном старте работ над второй частью. Поговаривают, что в основе сиквела лежит усовершенствованная версия уже знакомого нам графического движка. А еще всезнающие "внутренние источники" утверждают, что игра выйдет на Xbox 360 и появится в продаже в 2007 году. **- В.Ч.**

Народные зомби в City of the Dead


Когда-то они были добропорядочными геймерами


Джорж Ромеро - человек, рассказавший о том, что "Ночь живых мертвецов" это вовсе не выпускной, как мы до этого думали

Разработчики George A. Romero`s City of the Dead полагают, что в каждом из нас скрывается зомби. Стоит чуть-чуть пофантазировать - и он всенепременно вылезет наружу. Вместе с известным игровым сайтом GameSpot компания Hip Games организовала конкурс под названием "Кто хочет стать зомби?" (шпилька в тельце любимой домохозяйками телепередачи "Кто хочет стать миллионером?"). Участникам необходимо взять в руки цифровой фотоаппарат, скорчить перед ним страшную рожу и отправить получившийся снимок по электронной почте. Самые ужасные и кровожадные физиономии программисты прикрутят к телам трехмерных монстров. Редакция "Консоли" планирует отправить на конкурс фотографии сотрудников, сделанные в день сдачи номера, чтобы в первом квартале 2006 года увидеть самих себя в игре для Xbox и PlayStation 2. **- В.Ч.**

Новый Medal of Honor только для приставки от Sony


О бедных десантниках замолвите слово

Издательство Electronic Arts заявило, что новая часть сериала Medal of Honor выйдет эксклюзивно для PlayStation 3. Одновременно с дебютом приставки нового поколения состоится премьера Medal of Honor: The Airborne. Пока нам известно, что сюжет будет повествовать о крупных десантных операциях времен Второй мировой. Игрой занимается студия из Лос-Анджелеса, недавно закончившая разработку Medal of Honor: European Assault для PlayStation 2, Xbox и GameCube. **- В.Ч.**

Сердце красавицы склонно к бикини

На радость всем эротоманам компания Team Ninja в перерывах между показами на E3 четвертой части Dead or Alive анонсировала Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2 (рабочее название, так что со временем оно может поменяться). Оказывается, сиквел изначально планировали к выходу на Xbox, но анонс Xbox 360 заставил девелоперов несколько изменить планы. Теперь игра в срочном порядке обзаводится новой графикой и фи-

Барышни из Dead or Alive набираются сил перед очередными каникулами на острове Зака



зической моделью. Из-за этих пертурбаций релиз состоится не раньше начала 2006 года. Думаем, ради более совершенных форм и роскошных бикини ценители серии DoA согласятся подождать. *- В.Ч.*

ATI хочется большего

Корпорация ATI, спецы которой трудятся над графическим процессором для второго заиксованного ящика, выразила надежду на продолжение плодотворного сотрудничества с “Мелкософтом” и после финиширования проекта Xbox 360. Речь идет о желании как разрабатывать графическую начинку для последующих консолей команды Уильяма Г., так и участвовать в иных задумках MS. Напомним, до релиза хъящика остается еще порядка полугода, однако в ATI уже успели просчитать, что на лицензионные 2-5 бакса за чип особо не разгуляешься, поэтому здорово было бы развести мейджора еще на парочку контрактов.

Лучше Революция в руках, чем ящик в небесах

Насколько велики шансы ATI на продолжение партнерства, покажет время. На сегодняшний день уже ясно, что MS проводит политику минимизации расходов и проявлять особую щедрость в отношении партнеров не собирается. Если графические процессоры для первого Xbox закупались у NVIDIA и неплохо озолотили эту компанию, то GPU для Xbox 360 будет производить сама MS. Такая вот экономия. Впрочем, у ATI есть неплохие перспективы в плане взаимодействия с Nintendo: в настоящий момент канадские “графоманы” вовсю работают над GPU для Nintendo Revolution. *- Bros.*

Японские девелоперы занимаются гаданием

В одном из последних выпусков японского журнала Famitsu помещена стенограмма допроса тамошних разработчиков, причем разработчиков далеко не последней величины. Тема? Конечно же, достаточно скорый релиз сразу “трех богатырей” следующего поколения. Одной из самых любопытных деталей этого интервью стало то, что очень многие девелоперы Страны восходящего солнца знают о той же Nintendo Revolution ничуть не больше, чем господа потребители. Тем не менее, в названом материале было о чем почитать.

В частности, президент Level 5 (разработчик Dragon Quest VII) Акихиро Хино (Akihiro Hino) выразил общую обеспокоенность девелоперского сообщества по поводу весьма высоких требований, которые геймерское братство уже вознамерилось предъявлять к заточенным под PlayStation 3 тайтлам. Продюсер Fatal Frame (он же Project Zero) Кейсуке Кикучи (Keisuke Kikuchi) продолжил тему, заявив, что будет весьма непросто задействовать все возможности нового детища Sony. В то же время “игра, несомненно, стоит свеч” - подчеркнул девелопер.

Что касается отношения к новому хъящику, то господствующее в японском гейм-девелопинге мнение сводится к следующему: в технологических спецификациях этой приставки еще слишком много пятен, так что для комментариев время не пришло. Эксперты по предыдущей консоли Microsoft добавляют, что, судя по ремаркам MS, Xbox 360, конечно, приблизится по возможностям к персональным компьютерам, но вряд ли эта приставка сделает игровой процесс более занимательным.



Надо бы и производителям приставочного железа задуматься о “памятном” компьютерном опыте

Впрочем, не все тамошние разработчики столь же пессимистичны. Автор “Соника Супер-ежика” Юджи Нака (Yuji Naka) ожидает серьезного прорыва от Revolution и надеется, что на этой приставке со временем будут играться лучшие тайтлы для Sega. Не даром в свое время эта компания поделилась своими играми с конкурирующей NES.

С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Tekken: The Movie. Старт намечен на осень

Кинокомпании Crystal Sky и Screen Gems собираются этой осенью приступить к съемкам фильма по мотивам популярного файтинга Tekken. Режиссерское кресло займет некий Чарльз Стоун III. Над сценарием картины трудились Майкл Коллери и Майк Уэббер (до этого отметились вполне достойным боевиком “Без лица” и полностью бредовой “Ларой Крофт: Расхитительницей гробниц”). Финальный вариант сюжета выглядит следующим образом: двое друзей решили померяться силами на престижном турнире боевых искусств и параллельно разгадать все тайны корпорации. Под это дело кинокомпания Sony Pictures выделила $50 миллионов, а взамен получила право распространять ленту в Северной и Южной Америке, а также на территории Австралии. *- В.Ч.*



Если одним из двух героев окажется не Дзин, то фанаты Tekken попросту не поймут замысел режиссера

Еще более прагматично высказалась другая группа разработчиков, которые отметили, что, несомненно, будут работать с новыми консолями, если на борту приставок следующего поколения окажется достаточно памяти. По мнению того же Акитоши Кавазу (Akitoshi Kawazu), создателя Romancing SaGa от Square Enix, объем памяти - самая важная спецификация любой игровой платформы. - *Bros.*

Новое поколение выбирает Nintendo

"Пепси" отдыхает, ибо молодняк рода человеческого подустал от хлеба (в смысле газводы) и требует интерактивных зрелищ. Это не наше смелое заявление, а результаты социологического исследования, проведенного в Штатах командой Hypothesis. Как выяснили тамошние маркетинговые исследователи, среди мальчишек и девчонок в возрасте от 8 до 12 лет нет ничего популярнее бренда Nintendo.

Любят дети и взрослые дети...

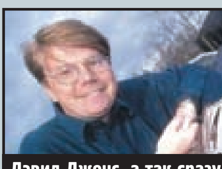
Акция под кодовым наименованием "Hot or Not?" охватила две группы: детей (8-12 лет) и подростков (13-17 лет). Респондентам задавался один и тот же не шибко каверзный вопрос: какие из представленных их вниманию брендов, товаров или личностей кажутся им "hot", а какие - "not". Словом, получилось что-то типа русского народного поисковика "горячо-холодно".

В номинации "8-12" 42% респондентов возлюбили Nintendo, 36% - Disney, 31% - McDonald's, а 20% отдали пальму первенства Hummer, правда, не тому подразделению, что делает внедорожники для армии и калифорнийских губеров, а цеху по производству детских спортивных средств передвижения. Levi, Dell, Toyota, Volkswagen и Ford получили по 3% поклонников.

На старшую группу опрошенных Nintendo также грех жаловаться. Там консольно-игровую корпорацию любит 21% респондентов. Столько же, правда, фанатеют и от Sony.

Согласно отчету Hypothesis высокий уровень поддержки Nintendo в обеих группах респондентов свидетельствует о том, насколько не правы аналитики, связывающие имя корпорации исключительно с хардкорщиками и самыми меньшими из наших братьев/сестер-геймеров. - *Bros.*

Microsoft обращает в свою веру даже самых стойких


Дэвид Джонс, а так сразу и не скажешь, что угонщик

Деньги в этом мире по-прежнему решают все. Недавно стало известно, что в продуктовую корзину Microsoft попала шотландская девелоперская студия Real Time Worlds, отколовшаяся от хулиганского коллектива Rockstar North в 2002 году. Команду, занятую сейчас амбициозным проектом All Points Bulletin (онлайновый экшн о противостоянии сотрудников правоохранительных и левоохранительных структур; в комплекте - пафос GTA и совершенно уникальный геймплей, ждите через два года), возглавляет видная некогда "звезда рока" Дэвид Джонс, создатель Grand Theft Auto и "Леммингов".

Что именно будут делать эксклюзивно для Xbox 360 гордые носители килтов, пока не ясно - анонсов за продажей не последовало, да и не в силах (если, конечно, не произойдет чуда и перестройки) маленькая конторка поддерживать несколько проектов сразу. Тем не менее, контракт подписан, поэтому не сомневаемся в том, что Microsoft возьмется за реструктуризацию кооператива горцев, а в скором будущем прогремят анонсы, от которых у Sony PlayStation 3 случится приступ отчаяния. - *Bros.*

"Мелкософт" мыслит совсем не мелко

Компания Microsoft в очередной раз доказала, что размениваться по мелочам - не ее предназначение. Корпорации, чей лидер крепко-накрепко утвердился на Олимпе мирового бизнес-бомонда, следует держать марку и поражать воображение обывателя масштабностью деятельности. Наглядным примером подобной хозяйственной политики являются озвученный Microsoft замысел продать не менее 10 млн. экземпляров консоли Xbox 360 уже за первый год после выхода консоли. Залогом успеха планов команды сэра Уильяма должен стать одновременный старт приставки на рынках США, Европы и Японии. Причем, если освоение рынков Старого и Нового Светов не должно создать особых проблем, то экспансия на вотчину Sony и Nintendo может банально захлебнуться по причине большого удельного веса фанатов PlayStation 3 и Revolution среди аборигенов. Впрочем, в войне платформ следующего поколения заиксованный ящик сможет реализовать такое преимущество в стартовых условиях, как запуск на полгода раньше своего основного конкурента - третьей PS. - *Bros.*

PlayStation 2 - друг человека

У любого человека где-то в подкорке есть такой пунктик: искать причины каких-либо серьезных событий в сущей чепухе. Например, возвращались вы домой после бравого похода за хлебушком, а на вас напали хулиганы. Кто виноват? Правильно, мама, которая заставила вас идти в магазин! Или мама хулиганов, имевшая неосторожность произвести их на свет. А если разобраться тщательно, то виноватой окажется компьютерная игра, просидев за которой целый день, вы вынуждены были идти за продуктами поздно вечером. Также к уголовной ответственности следует привлечь продавца, который продал вам эту игру, хотя гипотетически знал, что из-за нее вас могут побить хулиганы.

Точно таким же образом недавно американские СМИ объявили, что консоль PlayStation 2 и видеоигра SOCOM II спасли жизнь человека. Дело было в Дорсете, дело было ночью. Шестнадцатилетний Сэм Треверс (Sam Trevers), вместо того чтобы спать, ожесточенно рубился в SOCOM. Так ожесточенно, что даже не заметил, что за окном разразилась настоящая гроза. Одна из множества сверкнувших в ту злополучную ночь молний решила заглянуть в гости к геймеру, но про-

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Не позвольте горящей Xbox убить вас!

Один из ведущих производителей периферийных устройств, английская компания Joytech анонсировала выпуск огнетушителя XBOX FIRE EXTINGUISHER (TM), весьма обязательный аксессуар для тех игроков, кому не безразлична собственная безопасность. Как предупреждает изготовитель: "Не рискуйте! Когда случится неизбежное, вы можете оказаться на улице в одних портках, в то время, как все памятные и дорогие вам вещи будут уничтожены огненной стихией. Будьте готовы, приобретите Joytech XBOX FIRE EXTINGUISHER".

Основные фичи продукта:

- множество забавных форсунок и сопел;
- пена для безопасного гашения огня в присутствии электрических сетей;
- объем - 50 литров;
- вибрирующая ручка позволит получить удовольствие от борьбы с огнем.

Такая вот шутка. - *HWNN*


В действительности Сэм был спасен SOCOMским спецназом

махнулась и стукнулась о крышу. Здание загорелось. Бодрствовавший Сэм, однако, не растерялся и вызвал пожарных, которые той ночью, видимо, тоже ожесточенно играли (может быть, на Xbox). Возгорание удалось ликвидировать, а на следующее утро родился миф о том, что именно ночное бдение за PlayStation 2 спасло тинейджера и его семью.

Такой вот пиар с использованием природных явлений. О том, что причиной удара вполне мог послужить тот факт, что PS2 была подключен к сети, никто не распространяется, зато корпорации Sony уже приписывают спасение человеческой жизни. С тем же успехом можно обвинить уличный футбол в росте автокатастроф и гибели детей... *- Bros.*

Она их неправильно поняла

До чего ж сознательные гражданки проживают в Соединенном королевстве! Не успело тамошнее правительство призвать женщин всех возрастов к вливанию в ряды сотрудников игровой индустрии, как отклик не замедлил себя ждать. Да еще какой отклик! Не считаясь с личной безопасностью, подданная короны, имя которой не раскрывается в интересах следствия, занялась незаконным импортом в страну контрафактных игрушек для системы Game Boy Advance. За что эта, надо полагать, весьма почтенная сорокалетняя женщина и была арестована полицейскими. Последним, к слову, активно помогали ассоциация ELSPA и бирмингемский совет по стандартизации торговли.

Данное скопище должностных лиц узнало о предприимчивой бирмингемке через службу сервиса пользователей GBA. Которую, в свою очередь, просветил один из клиентов леди, недовольный качеством проданного ему товара. Оперативно отреагировавшим на сигнал организациям оставалось лишь осуществить через интернет-аукцион eBay несколько контрольных закупок и с внушительной доказательной базой взять правонарушительницу прямо в ее семейном гнездышке. Нельзя согласиться с гуманностью подобных действий властей. Вызвали бы подозреваемую повесткой в домоуправление да там и крутили ей руки.


Что ни говори, а раньше пираты о своих женщинах заботились лучше

Впрочем, что сделано, того уж не исправишь. На сегодняшний день дамочка успела во всем сознаться. Как выяснилось, в течение почти что года подозреваемая успела реализовать порядка четырехсот партий контрафакта. Игрища сбывались по цене от 18 до 44 американских денежных единиц. И вот это уже не патриотично: чем фунты ей не глянулись? Товар закупался в Гонконге и попадал в Бирмингем через аэропорт Ковентри.

Насколько суровая кара ожидает несчастную женщину, определит магистрат. Мы же будем надеяться, что мать семерых детей, заслуженная стюардесса Ковентри и ударница капиталистического труда не получит слишком много. *- Bros.*

Теперь только Сонькины люди торговать будут!

Полку завзятых сутяжников прибыло. Корпорация Sony решила, что негоже арбитраж стороной обходить. Особенно, если надо поставить на место ослушника собственной воли. Ярким событием последних дней стала судебная победа японской консольщицы над олицетворением нарушителя интересов владелицы PSP - сетевым ритейлером ElectricBirdLand. Последний поплатился за то, что наперекор планам Sony вовсю импортировал в Европу PlayStation Portable до наступления пресловутого 1 сентября 2005 года.

Основными аргументами, на которых основывались исковые требования Sony, стали незаконное использование ElectricBirdLand бренда корпорации и возможность причинения вреда производителю консоли преждевременным попаданием приставки на рынок Старого Света. Неизвестно, какие доказательства склонили чашу весов в пользу истицы, однако суд принял решение запретить ElectricBirdLand вести себя так, как хотелось бы тысячам изнемогающих без заветного наладонника игроков.

Вам сколько отвесить? И чего?

Представители Sony уже успели обрадовать потребителей заявлением о том, что права граждан защищены и ничто не помешает более корпорации довести PSP до готовой к геймингу кондиции. Дескать, не попадем мы, как японцы да американцы, из-за всяческих производственных косяков. *- Bros.*

Фемида может расстроить Sony


Счастье, пока - только контрабандное

Великая японская корпорация, одолевшая ритейлера ElectricBirdLand, решила было развить успех и поставить в угол еще кого-нибудь из неуполномоченных импортеров PlayStation Portable в страны Европы. Наиболее удобным “ответчиком для битья” оказалась онлайновая фирма Nuplayer, которая всячески игнорирует решение Sony не торопиться с поставками PSP в Старый Свет.

Некоторые наблюдатели поспешили отдать очередную процессуальную победу истице, тем более что последняя при обосновании требования о сворачивании деятельности Nuplayer размахивала положительным решением по прошлому делу. И, тем не менее, первое же судебное заседание закончилось тем, что суд вынес определение об отложении рассмотрения дела. Дескать, слугам закона надо все очень внимательно изучить и взве-

сить, а заодно понять, насколько сутяжничество японской подданной соответствует принципам свободной конкуренции и ограничения монополизма.

Действительно, вопрос о том, в какой степени все прочие участники рынка связаны с решением Sony об отложении европейского старта наладонной консоли до 1 сентября 2005 года, весьма и весьма непрост. Не менее сомнителен и довод корпорации о якобы незаконном использовании ритейлерами ее торговых знаков. Не секрет, что 99,99% всех желающих прикупить PSP грезят о неплохом гаджете, а не об очередном экспонате в своей коллекции предметов с лейблом Sony. Никто именем Sony не прикрывается, приставка уже раскручена донельзя.

Так что, судя по всему, у юристов Sony есть серьезный повод озаботиться результатами мыслительного процесса, протекающего в головах судей. **- *Bros.***

Нам мелодия воевать и выживать помогает


Вместе весело шагать по просторам, и, конечно, подпевать лучше хором...

Издательство Activision с гордостью заявило о том, что ему удалось привлечь к работе над Call of Duty 2 (выйдет на Xbox 360) маститого композитора Грэма Ревела. Самые последние произведения новоиспеченного игродела можно было услышать в таких известных голливудских блокбастерах, как “Хроники Риддика” и “Город грехов”. **- *В.Ч.***

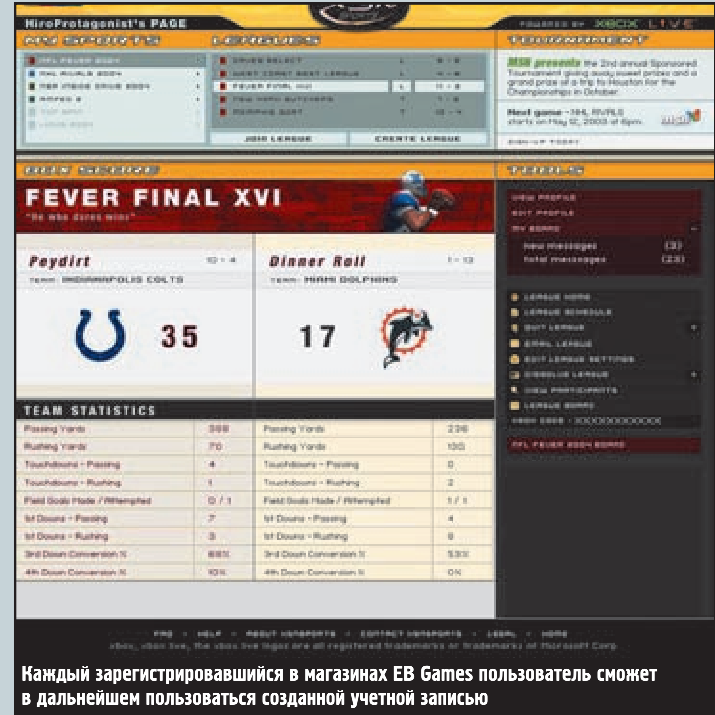
Слияние двух консольных светил

29 сентября два крупных титана - Bandai и Namco - сольются в единый холдинг под названием Namco Bandai Holding Inc. В ближайших планах NBH не только разработка игр, но и производство аниме, манги и прочих популярных в народе вещей. Напомним, в свое время Bandai прославилась на весь мир трансформерами.

На такой шаг компании решились потому, что в последнее время покупательская активность геймеров пошла на убыль, а бюджеты разработок новых приставочных игр, наоборот, постоянно растут. По своему размеру гигант будет уступать, пожалуй, лишь Sega Sammy. Доля Namco составит 43% акций, а Bandai, в свою очередь, обеспечит накопленным капиталом оставшиеся 57%. Кресло председателя совета директоров Namco Bandai Holding Inc. займет Такео Такасу. **- *В.Ч.***

Xbox Live - первая доза бесплатно

Представители Microsoft желают подключить к онлайновой службе Xbox Live как можно больше народа. С целью привлечения новых пользователей в ближайшем будущем в 25 американских магазинах крупнейшей торговой сети EB Games установят приставки Xbox с выходом в Сеть. Дескать, пущай клиенты EB Games на халяву вкусят все прелести службы Xbox Live, а потом захотят приобрести такую же штуковину себе домой. Получается почти как с покупкой наркотиков у уличных торговцев в



Каждый зарегистрировавшийся в магазинах EB Games пользователь сможет в дальнейшем пользоваться созданной учетной записью

“черных кварталах”: первая доза бесплатно, а в другой раз “подсевший” платит за удовольствие реальные деньги. Самое забавное, что для участия в данной акции необходимо как минимум достичь 13 лет. **- *В.Ч.***

Турок живее всех живых

Издательство Classic Media совместно с разработчиками из Propaganda Games в скором времени анонсируют сразу несколько частей сериала Turok. Пока же в наличии только неофициальные обещания поднять некогда популярный бренд на новые высоты, сделать красивую графику, образцовый дизайн, мощную физику и все такое. В качестве платформ заявлены все три приставки нового поколения. **- *В.Ч.***



Представитель сериала Turok в последний раз появлялся на Xbox, PlayStation 2 и GameCube в сентябре 2002 года

Разработчики StarCraft: Ghost стали частью Blizzard Entertainment

StarCraft: Ghost все еще пребывает в стадии разработки. Но этот малоприятный факт нисколько не помешал Blizzard Entertainment полностью скупить акции вечно опаздывающей Swingin` Ape Studios. Быть может, после смены собственника 40 сотрудников компании начнут исполнять свои обязанность хотя бы чуть быстрее обычного? На момент написания данной новости дата выхода Starcraft: Ghost так и не была обозначена. **- *В.Ч.***

Риддика сменил Эстакадо

Создатели The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay после долгого молчания наконец-то поведали о ближайших планах. Сейчас разработчики под покровительством издательства Majesco корпят над шутером от первого лица по мотивам популярного комикса The Darkness


Команда отщепенцев в сборе

(Xbox 360, PlayStation 3). О сюжете известно лишь самую малость: главный герой по имени Джеки Эстакадо зарабатывает на жизнь убийствами. Во время выполнения очередного задания он обнаруживает в себе некий дар, который позволяет вытворять различные магические выкрутасы. Впрочем, за сценарий игры стоит волноваться в самую последнюю очередь, ибо за него отвечает автор оригинальной серии комиксов Пол Джексон. Придуманная им история издается в бумажном виде с 1996 года, каждый ее выпуск расходится по всему миру тиражом около 500 тыс. экземпляров. Скорее всего, релиз The Darkness состоится в конце 2006 года, именно на это время намечен выход одноименного голливудского фильма. - *В.Ч.*

Xenosaga III: пока не официально, но с высокой долей вероятности

Со страниц собственного официального сайта популярный японский актер Кодзи Цудзитани поведал поклонникам о том, что он задействован в работе над третьей частью Xenosaga. В этой игре ему предстоит опять озвучить лысого Воиджера, который периодически мелькал в тени главных персонажей в Xenosaga Episode II: Jenseit von Gut und Bose. Официальные представители компании Monolith Soft хранят обет молчания, не подтверждая и не опровергая данную информацию. Пока что рано говорить о точной дате выхода игры. Если верить слухам, появится она на PlayStation 2 где-то ближе к началу 2006 года. - *В.Ч.*

Клятва верности

И еще один эпизод не стихающих войн консолей нового поколения. Президент BioWare Рэй Музика присягнул на верность идеалам Xbox 360. Создатели Jade Empire и Star Wars: Knights of the Old Republic пообещали разрабатывать игры исключительно для детища Microsoft. Если верить словам Рэя, то для Xbox 360 сейчас на стапелях компании находится сразу два перспективных проекта, которые навряд ли будут готовы к осеннему старту приставки. Доподлинно известно, что ни первая, ни вторая игра никак не связаны со вселенной Dragon Age. - *В.Ч.*



История, рассказанная заново

Компания Sony убедила Rockstar Games выступить в поддержку европейской премьеры PlayStation Portable. А что может быть лучшим соблазном для кошелька геймеров, чем очередная часть сериала Grand Theft Auto? Специально для обладателей карманной консоли осенью этого года выйдет Grand Theft Auto: Liberty City Stories. Напомним, что Либерти Сити фигурировал в третьей части "Великого автоугонщика". По своей сути это смесь Нью-Йорка и Чикаго. Роль главного героя отводится некоему Тони Киприани. Его любезно согласился озвучивать один из любимчиков Квентина Тарантино Майкл Мэдсен (до этого на ниве игровой индустрии он успел отметиться в DRIV3R). По части геймплея от игры не следует ждать каких-то откровений. Разработчики намерены действовать по принципу "тех же щей, да погуще влей". Чтобы не переносить дату релиза, сотрудники Rockstar Games решили позаимствовать из третьей части все хорошо знакомые локации (Portland, Staunton Island и Shoreside Vale), добавив несколько новых. Напоследок о сюжете. События Liberty City Stories перенесут вас в 1998 год. К этому времени знаменитый клуб Luigi перешел в руки JD O'Toole и сменил свою вывеску на Paulie`s Revenue Pad. Из старых знакомых вам встретятся Сальватore, Мисти и девушка Джо. Кстати, внимательные геймеры могли увидеть Тони Киприани в Grand Theft Auto III. Там он владел маленьким ресторанчиком в итальянском квартале. - *В.Ч.*



Лучше поздно

Сколько бы мы не пытались проникнуться уникальной японской культурой и философией, но полностью познать особенности этой восточной страны практически невозможно. Иначе чем объяснить тот факт, что глава токийской префектуры Канагафа Сигефуми Маттузава запретил владельцам магазинов продавать всем несовершеннолетним покупателям Grand Theft Auto III. Если кто-то, чей возраст не достиг 18 лет, вздумает купить попавшую в опалу игру в префектуре Канагафа, то его ожидает суровый штраф в размере 300 тысяч иен (примерно $2775). Особенно весело сие властное веление смотрится на фоне того, что в продаже спокойно находятся более брутальные Vice City и San Andreas, да и третья часть лежит на полках магазинов аж с сен-

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Часы на счастье

Счастливые часов не наблюдают и оттого частенько задерживаются, а то и вовсе опаздывают на рандеву со Светлым будущим - Хронос жестоко мстит тем, кто недостаточно его чтит. С другой стороны, береженого и бог бережет. Скорее всего, именно этой народной мудростью руководствовались дизайнеры японской компании Hori, специализирующейся на производстве приставочных аксессуаров, когда задумались об облегчении участи несчастных, одурманенных счастьем Final Fantasy XI. И создали такие часы, не наблюдать которые было бы затруднительно.

Впрочем, ничего необычного. Вполне банальный будильник, хоть и не совсем банального дизайна, снабженный четырьмя "тревожными сигналами", предупреждающими мелодиями из игры об отправлении паромов или воздушных кораблей, открытии гильдийских магазинов, а также о разрядке специальных навыков игровых персонажей. Кроме того, хронометр показывает текущие фазы Луны и умеет считать как реальное время, так и то, что течет в Vana'diel.

Любой согласный не постоять за какими-то $44.99 может отныне забыть о проблемах со счастьем и часами. Если, разумеется, они (проблемы, то есть) у него были. - Р.Ф.



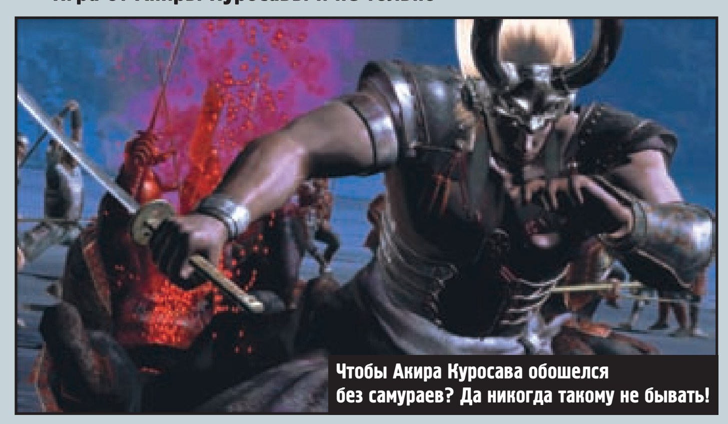
Теперь уж точно не заиграетесь



За это время я успел развратить всю токийскую молодежь

тября 2003 года. Виновник торжества произнес по этому поводу следующую пламенную речь: “Начинка этой игры слишком сильно напоминают устройство настоящего общества, при этом в ней очень много насилия и жестокости. В отличие от фильмов, игрок может самостоятельно руководить действиями главного героя, что создает иллюзию реальности”. *- В.Ч.*

Игра от Акиры Куросавы и не только



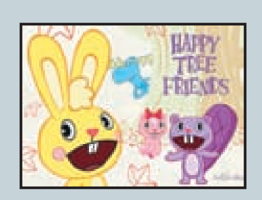
Чтобы Акира Куросава обошелся без самураев? Да никогда такому не бывать!

На минувшей E3 Koei отметилась громкой презентацией для PlayStation 3 многообещающего проекта Ni-Oh (над сценарием к этой игре трудился легендарный кинорежиссер Акира Куросава). На этом компания останавливаться не планирует и собирается выпустить для новой приставки от Sony еще два пока что не анонсированных продукта. Первые подробности последуют чуть позже, релиз же намечен на осень 2006 года. *- В.Ч.*

Голливуд пришел на помощь Халку

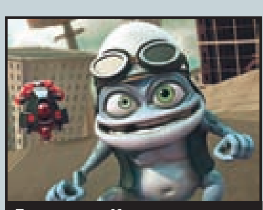
Издательство Vivendi Universal Games раскошелилось на приглашение для озвучивания персонажей The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PlayStation 2, Xbox и GameCube) известных голливудских актеров. Главная роль досталась Нилу Макдональду. В середине 90-х годов он уже подарил свой голос Брюсу Баннеру в популярном мультсериале The Incredible Hulk. Также его можно было увидеть в “Особом мнении” Стивена Спилберга и “Широко шагая”. Дьявольского Халка берет на себя Ричард Молл (“Эволюция” и первая часть “Очень страшного кино”). Самого главного негодяя Эмиля Бионски озвучит Рон Перлман, недавно классно исполнивший на большом экране роль Хеллбоя. Не в новинку для него и работа в игровой индустрии. На его счету участие в создании таких хитов, как Halo 2, True Crime: Streets of L.A. и Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. *- В.Ч.*

Счастливы, потому что вместе



Сразу три компании (Signatures Network, Mondo Media и Flashman Studios) вознамерились создать игру по мотивам культового флэш-мультсериала Happy Tree Friends. Впрочем, пока дальше намерений дело не пошло. Непреодолимой стеной на пути у разработчиков встали цензоры в лице разношерстных рейтинговых организаций. Скорее всего, троице придется значительно снизить свойственный мульту высокий градус насилия. Впрочем, руководитель Flashman Studios Брэд Янг не собирается менять оригинальную концепцию: “У нас есть простой, милый и очень симпатичный графический стиль, который сочетается с умным черным юмором и мультяшным насилием - это идеальный бренд для видеоигр. У подобной игры появится целая армия преданных поклонников”. *- В.Ч.*

You drive me crazy!



До взгляда Кота в сапогах из второго “Шрека” далеко, но тоже неплохо

Популярный у европейской аудитории мульт-персонаж Crazy Frog этой зимой пожалует на GameBoy Advance и вторую PlayStation. До недавнего времени с приключениями Безумной Лягушки можно было ознакомиться лишь на мобильных телефонах. Crazy Frog Racer относится к жанру аркадных гонок и разрабатывается немецкой студией DTP. Дата выхода намечена на первый квартал 2006 года. *- В.Ч.*

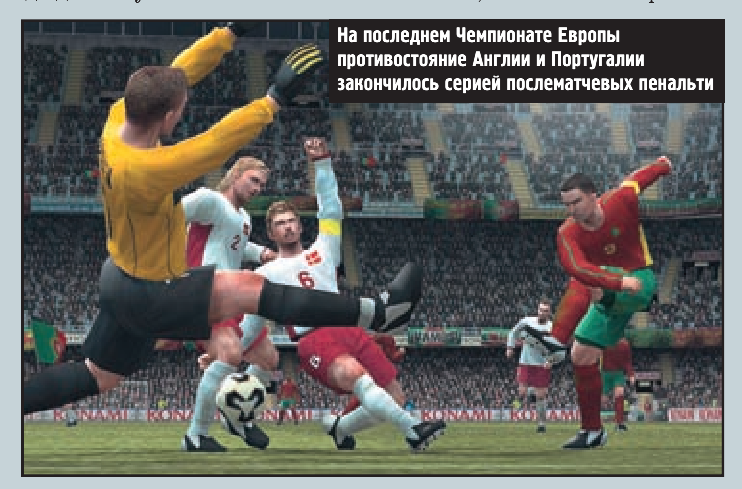
Konami будет работать на два фронта

Президент Konami Митихиро Исизука на специально проведенной пресс-конференции уточнил, что его компания не намерена ограничиваться разработкой игр исключительно для PlayStation 3. В настоящий момент Konami создает сразу два проекта, ориентированных исключительно на возможности Xbox 360. Также прояснилась судьба сериала Metal Gear Solid. Начиная с четвертой части, все последующие эпизоды появятся только на третьей PlayStation. *- В.Ч.*

KONAMI

Ударим по мячу - 5

Konami анонсировала пятую часть популярного футбольного сериала Pro Evolution Soccer (в Японии он известен как Winning Eleven 9). Игра пожалует на полки магазинов 28 октября сего года для PlayStation 2 и Xbox. К сожалению, число свежих фич

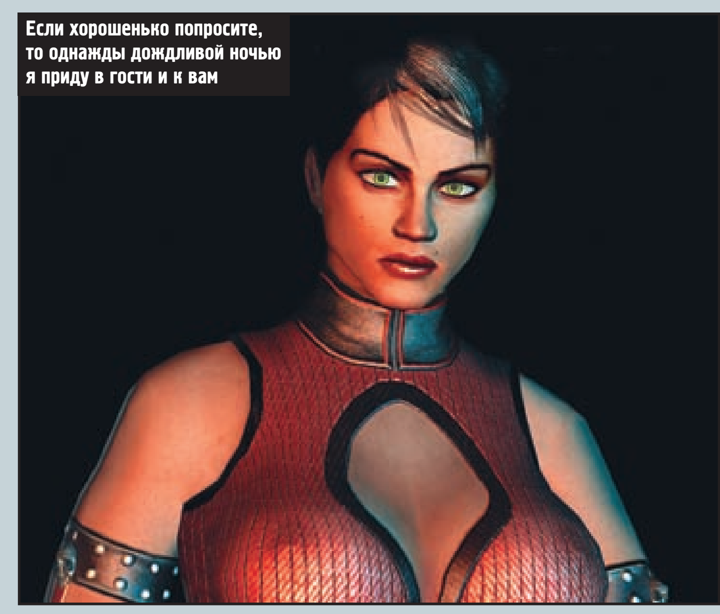


На последнем Чемпионате Европы противостояние Англии и Португалии закончилось серией послематчевых пенальти

сводится к вполне ожидаемому набору улучшений: более продвинутая графика, еще большее количество реальных футболистов и команд, значительно похорошевший встроенный редактор, четыре новых стадиона и отточенный онлайновый режим. Настоящую революцию нам надо ждать от Pro Evolution Soccer 6, ведь разработчики загодя принялись переносить сериал на приставки нового поколения. - *В.Ч.*

RITUAL'ьные услуги для PlayStation 3

Если хорошенько попросите, то однажды дождливой ночью я приду в гости и к вам



Компания Ritual Entertainment изъявила желание не ограничиваться разработкой PC-игр и предложила руководству Sony выслать им SDK, который бы позволил начать производство тайтлов для PlayStation 3. Глядишь, новые эпизоды Sin тихой сапой перекочуют и на приставки. - *В.Ч.*

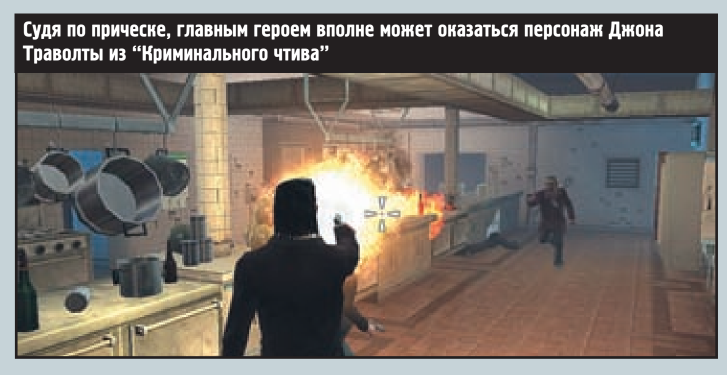
Зомби вызывали?

В известном игровом центре Ikebukuro GIGO Sega представила на суд зрителей игровой автомат с The House of the Dead 4. Посетители очень лестно отзывались о качестве картинки, демонстрируемой в высоком разрешении на некоем продвинутом мониторе в формате 16:9. Пока что готово только два уровня, на которых по зомби приходится стрелять из автомата. В будущем Sega планирует доделать The House of the Dead 4 для игровых автоматов, после чего портировать получившийся продукт на Xbox 360. - *В.Ч.*

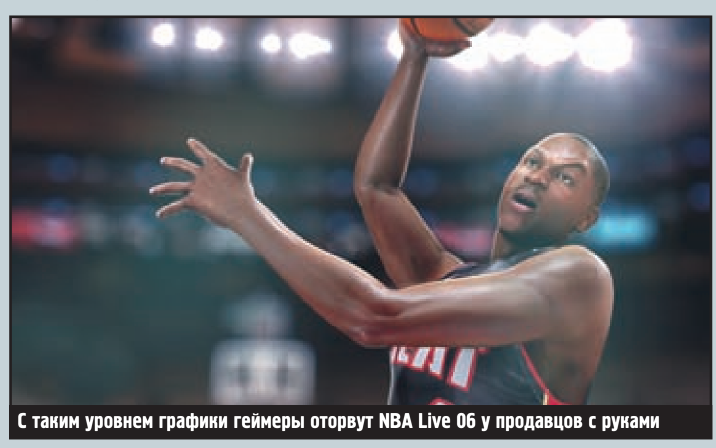
Интервью с мафиози

В начале этого года некогда могучая компания Acclaim разлетелась на множество мелких осколков. Одним из них стала созданная в апреле Silverback Studios. Недавно состоялся анонс ее первого проекта под названием Interview with a Made Man. Игра будет шутером от третьего лица и расскажет геймерам о том, как малоизвестный главный герой пробивается из самых низов на верхушку американского криминального мира. Ради этого он устраивает разборки на нью-йоркских улицах и отправляется с отнюдь не мирным вояжем в джунгли Вьетнама. Козырной картой Interview with a Made Man должна стать максимальная реалистичность происходящих событий и правдоподобная сюжетная линия. Для этой цели в качестве консультанта разработчики пригласили Билла Боннано. Молва утверждает, что он несколько нет назад являлся крестным отцом мафиозной семьи (что, впрочем, официально не доказано). - *В.Ч.*

Судя по прическе, главным героем вполне может оказаться персонаж Джона Траволты из "Криминального чтива"



Нешуточный замах Electronic Arts



С таким уровнем графики геймеры оторвут NBA Live 06 у продавцов с руками

В окопную войну приставок оказались втянуты сразу несколько крупных компаний. Лидирующее место среди них занимает издательство Electronic Arts. Его руководство заявило о том, что в недрах подконтрольных компаний зреет аж 25 проектов для консолей нового поколения. Если верить разработчикам, то все они будут отличаться "проработанностью персонажей, первоклассной анимацией, инновациями в игровом процессе и передовой графикой, что в совокупности ознаменует начало новой эры дизайна и поднимет уровень интерактивных развлечений на ранее недостижимую высоту". Из всех потенциальных хитов мы можем смело назвать лишь традиционную линейку спортивных продуктов и The Godfather с Need for Speed: Most Wanted. Все остальные пока что скрываются под грифом "совершенно секретно". - *В.Ч.*

Смена жанровых предпочтений

В недрах Relic Entertainment разработчики взращивают амбициозный тактический шутер от третьего лица The Outfit (Xbox 360). Стоит заметить, что до этого Relic специализировалась исключительно на создании стратегий для PC. Сценарий отправит геймера в мясорубку Второй мировой и поручит ему выполнить 12 оригинальных миссий. Главной особенностью проекта обещает стать полностью интерактивное окружение и серьезная проработка сетевого режима. Выход The Outfit намечен на конец текущего года, издателем выступит компания THQ. - *В.Ч.* ©



УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

⌚ **Календаризм, почетный значок сиквела**
Фанаты считают часы до выхода. Значок выдается ожидаемым сиквелам.

◈ **Вы знаете эту игру?**
Хит, середнячок или полная ерунда? Кто его знает. Эдакая темная лошадка. Проекты, от которых неизвестно что ждать.

⚠ **Хит!**
Вот выйдет эта игра, на вырученные деньги разработчики построят себе небольшой замок в Альпах, а мы сделаем недельный запас еды и усядемся играть-играть-играть… Потом быстренько сбегаем в магазин за едой и снова играть.

Дискотека

Только у нас самые свежие диски!



PlayStation 2

	Игра	Жанр	Издатель	Дата выхода
	Formula One 05	Racing	Sony	1 июля
◈	Killer 7	Action/Adventure	Capcom	15 июля
	Charlie and the Chocolate Factory	Action	2K Games	22 июля
	Outlaw Tennis	Sports	Global Star	Июль
	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	VU Games	23 августа
⌚	Armored Core: Nine Breaker	Action	FromSoftware	IV квартал
	187 Ride or Die	Racing	Ubisoft	Сентябрь
◈	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	Bethesda/2K Games	1 сентября
⌚	Commandos Strike Force	FPS	Eidos Interactive	1 сентября
	Delta Force: Black Hawk Down	FPS	NovaLogic	2 сентября
	Evil Dead Regeneration	Action	THQ	5 сентября
	L.A. Rush	Racing	Midway	5 сентября
◈	Indigo Prophecy	Adventure	Atari	6 сентября
	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	9 сентября
⌚	Burnout Revenge	Racing	Electronic Arts	13 сентября
	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Action/Adventure	Atari	13 сентября
	SOCOM 3: U.S. Navy Seals	FPS	Sony	13 сентября
	Spartan: Total Warrior	Action	SEGA	13 сентября
⌚	Ultimate Spider-Man	Action/Adventure	Activision	13 сентября
⌚	Hitman: Blood Money	Action	Eidos Interactive	15 сентября
⌚	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Fighting	Midway	26 сентября
	The Suffering: Ties That Bind	Action	Midway	26 сентября
	Heroes of the Pacific	Flight Sim	Codemasters	30 сентября



Xbox

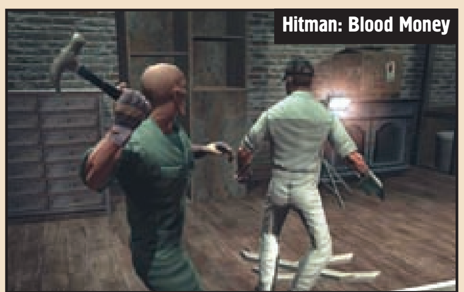
	Charlie and the Chocolate Factory	Action	Global Star	22 июля
	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	VU Games	23 августа
	Delta Force - Black Hawk Down	FPS	NovaLogic	Сентябрь
	187 Ride or Die	Racing	Ubisoft	1 сентября
	Commandos Strike Force	FPS	Eidos Interactive	1 сентября
	Spartan: Total Warrior	Action	SEGA	1 сентября
	Evil Dead Regeneration	Action	THQ	5 сентября
	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	6 сентября
⌚	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Fighting	Midway	26 сентября
⚠	The Godfather	Action	Electronic Arts	30 сентября
	The Sims 2	Sim Life	Electronic Arts	30 сентября
⌚	The Suffering: Ties That Bind	Action	Midway	30 сентября
⌚	Worms 4: Mayhem	Strategy	Codemasters	29 сентября
◈	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Action/Adventure	Bethesda/2K Games	IV кварталы

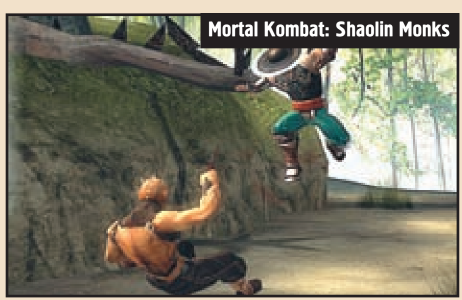


GameCube

	Fantastic 4	Action	Activision	15 июля
◈	Killer 7	Action	Capcom	15 июля
	Charlie and the Chocolate Factory	Action	Global Star	22 июля
	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	VU Games	23 августа
	Tak: The Great Juju Challenge	Action	THQ	1 сентября


187 Ride or Die


Hitman: Blood Money


Mortal Kombat: Shaolin Monks


Spartan: Total Warrior


The Suffering: Ties That Bind

VIEW



- FINAL FANTASY XII
- DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING



- FRONT MISSION ONLINE
- FULLMETAL ALCHEMIST 2: CURSE OF THE CRIMSON ELIXIR
- KINGDOM HEARTS II
- DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII
- ADVENT CHILDREN
- METROID PRIME: HUNTERS
- GEIST
- ADVANCE WARS DUAL STRIKE
- THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



- ANIMAL CROSSING
- FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE
- NEW SUPER MARIO BROS.
- DANCE DANCE REVOLUTION WITH MARIO
- CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW
- CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS
- DEATH, JR.
- S.L.A.I. (STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL)
- CODED ARMS
- METAL GEAR SOLID 4
- CRIME LIFE: GANG WARS
- STRANGLEHOLD
- MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
- PERFECT DARK ZERO
- BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
- JAMES BOND: FROM RUSSIA WITH LOVE
- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
- THE GODFATHER

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3®



АВТОР

Старшина СТЕПАНОВ

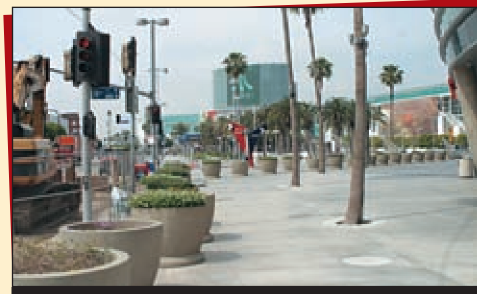
Where business gets fun, что приблизительно можно перевести как "там, где работа в радость"

Правильно говорят, что у игрового журналиста всего два настоящих праздника в году. Это Новый год и E3. Потому что каждый май в Convention Center славного Лос-Анджелеса каким-то непостижимым образом умудряется втиснуться практически вся игровая индустрия, привозя и демонстрируя нынешние возможности и дразня обоняние голодных до "эклюзива" журналистов всевозможными полуофициальными, полузакрытыми и тольковампознакомству демонстрациями новых тайтлов.

Разумеется, везти на всемирную выставку новое творение для того, чтобы его надежно спрятать в глубине задекорированных стендов и показывать только самым-самым проверенным, просвеченным и по предварительной записи на год вперед, есть частично PR-игра крупных компаний, но почему-то каждый раз в нее с удовольствием играешь, проникая на очередной "закрытый" показ, где разработчики "эксклюзивно" демонстрируют новое детище. Внутри небольших комнат девелоперы запускают демо-версии новых игр и, посматривая на часы, бегло рассказывают об игровом процессе и основных фичах. Можно успеть выхватить суть того, что собой будет представлять новая игра, и задать несколько вопросов, пока в дверях не покажется пиарщица, напоминающая демонстратору, что пора закругляться, так как перед входом уже ждет следующая порция жаждущих "эксклюзива" журналистов. С другой стороны, понятно, что организация подобных камерных посиделок есть мера вынужденная, потому что желающих ознакомиться с ожидаемыми новинками слишком много, чтобы за три отведенных дня можно было бы показать их всем жаждущим в подобном, полузакрытом режиме. А желающих в этот раз было не просто много. Их было очень много. Статистика утверждает, что за три выставочных дня E3 посетило более 70 тысяч человек, так или иначе связанных с игровой индустрией. Возможно. По крайней мере, далеко не маленький "Конвеншн центр" выглядел настоящим муравейником, и в некоторых местах (особенно в Южном зале, где традиционно собираются киты индустрии) приходилось буквально протискиваться сквозь заслоны посетителей, чтобы пройти к нужному стенду. С каждым разом народу на E3 шастает все больше и больше, несмотря на то, что поставлен серьезный барьер против падких на халявные развлечения подростков. Тем, кому не исполнилось 18 лет, доступ на "Экспо" запрещен. Да и билет на вход только в выставочные залы стоил 325 долларов, а за посещение всех открытых для публики мероприятий надо было отдать уже 550 американских рублей, что тоже отсекает тех, кому лучше провести день в "Диснейленде" или на семейном барбекю, чем влезать в заполненный до отказа выставочный комплекс. Между тем, вес E3 в публичной жизни Лос-Анджелеса тоже растет с каждым годом, и даже на паспортном контроле в международном аэропорту LAX (сокращенное обозначение международного аэропорта ЛА) немного уставший офицер, только взглянув на приготовленные документы, с улыбкой спросил "E3?" и, получив утвердительный кивок, тут же хлопнул в паспорте штамп после обязательного сканирования пальцев. В разного рода магазинчиках и кафешках, разбросанных в даунтауне, можно было видеть табличку с приветствием гостей E3, хотя никаких скидок и прочих бонусов это не давало. А подвозивший меня в аэропорт перед отлетом водитель шаттла ругался, что эта самая E3 забивает все подступы к центру пробками и некоторые водилы даже не суются в этом направлении до окончания выставки. Каждый день над выставочным комплексом зависал один, а то и два вертолета, транслировавшие картинку для телеканалов, зримо добавляя значимости происходившему шоу. А примерно в час дня прилетал военный "Чинук", с которого сигали парашютисты, рекламируя America's Army. Ветер между высотными зданиями задувал сильный, и десантники показывали класс в управляемом снижении.

В последний день выставки вокруг "Конвеншна" катался оранжевый двухэтажный автобус с надписью "We love gamers", на верхней площадке которого играла музыка и танцевали. Вероятно, снимали какую-то телепередачу, но выглядело это действо в плотном потоке машин интересно.

Пожалуй, надо сказать пару слов о том, что и где размещается на E3, похоже, окончательно обосновавшейся в Калифорнии. Convention Center сооружен почти в центре раскинувшегося на многие мили мегаполиса, рядом с деловым down-



Если идти от станции метро "7 street" по Figueroa, то сразу за Staples Center открывается вид на главный выставочный центр Лос-Анджелеса. Прямо по курсу - вход в Южный зал. А за поворотом направо - в Западный



Автобус, в котором любят геймеров, мы в нем, на всякий случай, решили не кататься

town'ом. Причем видеть это здание из светлого бетона и зеленоватого стекла можно уже из иллюминатора заходящего на посадку самолета. Аэропорт расположен недалеко от береговой черты, и авиалайнеры выстраивают глиссаду прямо над небоскребами даунтауна. Взлетают самолеты из LAX в сторону океана.

Основных залов в главном выставочном комплексе три. Это "главный" South Hall, находящийся под ним Kentia Hall и расположенный в другом сегменте комплекса West Hall. Между Южным и Западным залами, прямо над небольшой улочкой, нависает соединяющий два основных сегмента небольшой, но протяженный Concourse Hall. Помимо этих, основных локаций, по трем этажам "Конвеншна" раскиданы небольшие аудитории, где проходят семинары, места для переговоров и всевозможные технические помещения. Приют для прессы как всегда базируется на втором этаже Западного холла. Налево от эскалатора - пресс-центр, где и происходит регистрация и есть доступ в Интернет, а справа - кормушка для уставших журналистов, где можно разжиться бесплатным сэндвичем или выпить кофе. Для посетителей шоу по всем залам есть свои кафе-закусочные, где подкрепиться можно уже за плату.

Традиционно основная цитадель консольщиков - Западный холл, где свили себе гнезда, оттяпав примерно две трети выставочной площади, два монстра японского приставочного нашествия - Sony и Nintendo. Вокруг этих двух гигантов и еще третьего - Microsoft - на E3 развивалась любопытная интрига. Как известно, эти три богатыря устраивали помпезные презентации новинок, всяческими способами завлекая на зрелище журналистов. Причем складывается такое впечатление, что места для презентаций они выбирали подальше друг от друга, дабы пронырливым корреспондентам было сложнее попасть в гости к конкурентам и успеть выслушать про мегагерцы и мегабайты, запивая информацию халявными алкогольными напитками. "Сони" устроила презентацию PlayStation 3 в зале "Калвер Сити", а "Майкрософт" показывала Xbox 360 в "Шрайн Аудиториум" в тот же вечер. На следующий день на пятом этаже кинокомплекса на Голливудском бульваре отстрелялась "Нинтендо", продемонстрировав макет коробки с названием Revolution и так толком и не объяснив, в чем же заключается революционность небольшого черного бокса. Пока эксперты сравнивают технические возможности двух явных фаворитов консольной битвы от Sony и Microsoft, возможно, Nintendo держит за пазухой какой-то козырь, с которым она надеется сорвать банк этой осенью.

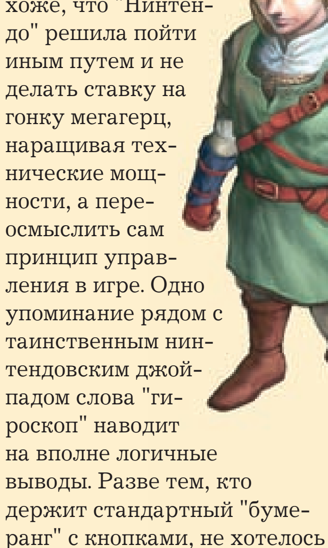
Да, заявленные характеристики PS3 действительно впечатляют. Ведь это практически топовая по своей производительности на сегодняшний день система, которая будет стоить примерно половину той суммы, которую запросили бы за аналогичный по производительности PC. Но все эти возможности разработчики игр должны еще эффективно освоить и выпустить продукты, в которых задействованы все навороты и фичи, ради которых геймер согласится купить приставку нового поколения. А на это уйдет время. Похоже, что "Нинтендо" решила пойти иным путем и не делать ставку на гонку мегагерц, наращивая технические мощности, а переосмыслить сам принцип управления в игре. Одно упоминание рядом с таинственным нинтендовским джойпадом слова "гироскоп" наводит на вполне логичные выводы. Разве тем, кто держит стандартный "бумеранг" с кнопками, не хотелось бы управлять движением в игре, просто наклоняя средство контроля, что дало бы еще большую интерактивность и свободу, чем вдавливание четырех кнопок? Разумеется да. Вопрос лишь в том, кто первый подобную вещь сможет правильно и массово реализовать. Не на уровне диковинных и громоздких виртуальных шлемов, а как новый стандарт. Вполне возможно, что именно этого мы и дождемся осенью, когда "Нинтендо" откроет все карты.

Ну, а пока Западный холл ревел, грохотал и гудел многоголосицей полиэкранного мордобоя и стрельбы. Вот на одном экране стенда "Нинтендо" эльф Линк рубит полчища врагов мечом во славу принцессы Зельды. Враги кричат и пытаются отбиваться. Тут же, на соседнем стенде "Сони", новые полчища немного отличающихся противников уничтожаются из шестиствольного пулемета. Весело ухают взрывы, и все это мультикиловаттное веселье продолжается в режиме нон-стоп все три дня выставки.

То же самое происходит и в Южном зале, где мощность колонок такая, что общение с пиарщиками сводится к крикам прямо в ухо.

Обычное состояние фойе перед Южным залом (в самом зале народу больше раза в три)









Огненная феерия - это, конечно, здорово. Но огнетушитель в целях безопасности не помешает





"Что? Интервью с разработчиками? Ребята, вот визитка с моим и-мэйлом, вот наш пресс-кит, и давайте состыкуемся позже. Я вас обязательно свяжу с нашей командой. Честно-честно", - орет в ответ очередная пиарщица, умудряясь при этом мило улыбаться и изображать неподдельный интерес.

Как им удается столь мужественно держаться на своих постах в центре этой какофонии - загадка. Одно слово - профи.

В престижном Южном зале как всегда разворачивают свои почти киношные декорации лидеры индустрии, начиная с EA Games, которая каждый раз придумывает новый способ, как посильнее вдарить из суперколонок по вползающим в зал посетителям. В этот раз они соорудили панорамный экран, в котором крутили ролики из новых игр в режиме честного, кругового обзора.

Все остальные, знакомые по хитам компании тоже здесь, и каждая из них придумывает, как на этот раз подать себя и продукты. Для каждого топового проекта создается специальная декорация и оформление, часто дополняемое статистами, одетыми в соответствующие костюмы. Традиционной популярностью, разумеется, пользуется "минимализм" в одежде нанятых моделей.

Кстати, на небольшой площадке перед входом на выставку можно было видеть каких-то веселых парней, которые раздавали наклейки "Anti Booth Babes" и призывали отменить практику приглашения на выставку для рекламы стендов красивых девушек. Нам абсолютно непонятна мотивация этих личностей, посему всученная наклейка немедленно отправилась дышать вонью в ближайшую урну.

Словно решив, что по шумовому фону Южному залу пока еще далеко до взлетающей эскадрильи реактивных истребителей и надо срочно наверстывать упущенное, перед огромным экраном на стенде NCsoft, на котором крутят ролик игры Auto Assault, начинается рок-концерт с выступлением поедательниц и укротительниц огня. Девчонки выстреливают огненные языки, словно сказочные Змеи Горынычи, запросто кушают огонь на мини-факелах и отрываются по полной программе под яростный запил бас-гитар.

Неподалеку от этого места, на стенде Namco, начинается свое шоу. Там, видите ли, отмечают 25-летие Pacman'а и, как и год назад, совершенно заводная тетка начинает темпераментно кричать в толпу: "Нам-Ко, Нам-Ко!", подбадривая столпившихся зрителей. Позади ее, на подиуме, приплясывает группа непосредственной поддержки веселья, и все это транслируется на огромные экраны. Через несколько секунд толпа хором тоже начинает реветь "Нам-Ко, Нам-Ко!", за что спустя еще некоторое время вознаграждается запущенными в лес тянущихся рук тиширтами. Руки цепко хватают пролетающие футболки, высокие и прыгучие явно обладают преимуществом в этом виде спорта.

В глубине зала зеленела фирменной иксбоксовой подсветкой Майкрософт, которая разместила прямоугольную X-коробку за номером 360 в цилиндре. Желающих поиграть в консольную версию, допустим, Half-Life 2 тоже помещали в какую-то трубу несколько большего диаметра. С точки зрения эргономики, не самое лучшее решение, и народ в этих конструкциях особо не засиживался.

Прямо под Южным залом находится спокойный и относительно тихий Kentia hall, где устроители выставки традиционно выкладывают ковры желтого цвета. В "Кентии" предпочитают селиться еще не вышедшие на глобальный уровень национальные команды, которые пока только строят планы о переселении выше, в Южный зал. Помимо этого, местную тишину и уют предпочитают те, кому стоящий наверху грохот может

Нам-Ко, Нам-Ко!



Именины колобка


Дайте две?



Стенд компании "Сайтек". Вам полетать или поездить?

только помешать. Здесь гнездятся продавцы всевозможной упаковки для игрушек, производители разного рода гаджетов, контроллеров, экшн-фигурин и прочих сопутствующих товаров. Можно посмотреть, насколько четко работает новая модель виртуального шлема, пристрелять аркадный пистолет или попробовать новый джойстик. В задней части "Кентии", кстати, многие компании из Южного зала держат кабинки для переговоров, где можно спокойно обсудить условия контрактов и прочие серьезные вещи.

То, что главные консольные производители сидят в своей "резервации" Западного зала, никого не должно вводить в заблуждение. Проникновение и экспансия приставок идет своим ходом, достаточно лишь присмотреться к тому, что от большинства экранов в том же South Hall провода тянутся не к манипулятору типа "мышь" и клавиатуре, а к щупальцам джойпадов. И это легко объяснимо. В 2004 году, к примеру, только в США, по данным ESA и NDP Group, продажи игр для приставок составили $5,2 млрд., при общем объеме в $7,3 млрд. ($1 млрд. дали игры для PC и $1,1 млрд. - для мобильных устройств). Почему сложилось такое соотношение? А это уже особый разговор о разных стандартах жизни и прочих социологических вещах, о которых надо говорить отдельно. Но то, что игровая индустрия прокачивает через себя уже миллиарды долларов и потихоньку начинает догонять Голливуд, есть неоспоримый факт. Представители киноиндустрии все больше и больше интересуются родственной им сферой развлечений, и "братание" кино и компьютерных игр уже свершилось. Стало нормальной практикой вместе с выпуском на большие экраны киноблокбастеров готовить выпуск виртуальных развлечений для экранов поменьше, где вы можете порулить киногероем в тех же декорациях, что и в фильме. Да и киношники довольно часто за последнее время ищут вдохновения в придумках разработчиков игр. Поэтому меня совсем не удивило, когда на прошлой E3 я почти нос к носу столкнулся со Стивеном Спилбергом, который в окружении внушительной свиты направлялся к выходу, отсмотрев на шоу все самое интересное.



Каждый год на E3 проводятся замеры того, где в данный момент находится производство компьютерных развлечений. Лидеры отрасли каждый раз все выше и выше поднимают планку качества продуктов, наращивая количество полигонов на тушку и реализовывая все новые и новые эффекты, вадавая изображение и возможности, которые уже можно потихоньку начинать называть пресловутой виртуальной реальностью. Здесь тайное становится явным и всегда можно оценить, кто из игровых компаний оказался на каком месте в вечной гонке и какие шансы есть у той или иной команды. Конкуренция в отрасли возрастает, и, чтобы выдавать на экран лучшее качество, требуются большие бюджеты и большее время. Прошло то время, когда сносные игры могли создавать несколько неопытных молодых энтузиастов. Поезд подобных команд уже ушел, и наступила эпоха богатых корпораций, которые могут позволить вложить в создание игрового проекта миллионы долларов и нанять для этой работы десятки профессионалов. Если у каких-нибудь гениальных, но непризнанных создателей "нового тетриса" и имеются иллюзии на этот счет, то достаточно посетить это шоу, чтобы повзрослеть окончательно. Индустрия прошла этап своего становления. И это тоже правда E3. ©


Вот и все. Шоу закончилось. Все свободны

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Приставочные войны.
Эпизод первый

Несколько последних месяцев жизни игровой индустрии прошли под знаком заочного противостояния приставок нового поколения от Microsoft, Sony и Nintendo. Титаны консольного рынка обменивались сокрушительными PR-ударами. Конечно же, победителя в этой схватке выберет народ, проголосовав в пользу того или иного варианта кровно заработанными деньгами. Производители приставок понимают, что многим потенциальным клиентам придется решать, на какую консоль копить деньги уже сейчас, поэтому они заранее развернули столь масштабное давление на общественность. В ход пошли сладкие обещания, различные варианты рекламы (начиная с уличных щитов и заканчивая специальными программами на популярных телеканалах), неоднозначные публикации в прессе и еще целый вагон и маленькая тележка уловок.

- Моя мама всегда говорила: "Жизнь - как коробка шоколадных конфет: никогда не знаешь, что тебе попадется."
к/ф "Форест Гамп"

Предлагаем заранее договориться о некоторых условностях. Во-первых, мы не станем подробно рассказывать о результатах противостояния карманных приставок PSP (PlayStation Portable) и Nintendo DS. Эта тема заслуживает отдельной публикации. Ограничимся лишь сухой статистикой. Во-вторых, за точку отсчета берется 1 января сего года. Разумеется, в 2004 году на тему новых консолей курсировало множество слухов, но все они не были подкреплены более-менее конкретной информацией. В-третьих, некоторые гуляющие по Сети предположения не получили официального подтверждения, что в свою очередь серьезно затруднило выбор победителя.

Окопная война

С января по апрель конкуренты по понятным причинам старались держать сведения о своих детищах в атмосфере секретности. Периодически на поверхность всплывал то один, то другой слух, но не более того. Только после наступления Нового года японская пресса начала утверждать, что полноценная презентация Nintendo Revolution состоится в мае, и что на ней покажут меганавороченные геймпады со встроенными гироскопами.

Microsoft изначально собиралась показать Xbox 2 (имя "Xbox 360" дали приставке в феврале) на выставке Consumer Electronic Show (в январе), а потом на Game Developers Conference (в марте). В итоге официальная презентация Xbox 360 состоялась на канале MTV 12 мая. Действо вылилось в получасовую помпезную программу, на которую были приглашены голливудские актеры и звезды шоу-бизнеса различных мастей и рангов. По зеленой ковровой дорожке гости проходили в зал с двумя плазменным HD-телевизорами, где им предлагали сразиться в Perfect Dark Zero. Самыми смелыми оказались ребята из группы Linkin Park и Эшли Симпсон. Помимо упомянутой игры, организаторы показали ролики из Gears of War, Quake 4, Call of Duty 2 и Kameo: Element of Power.

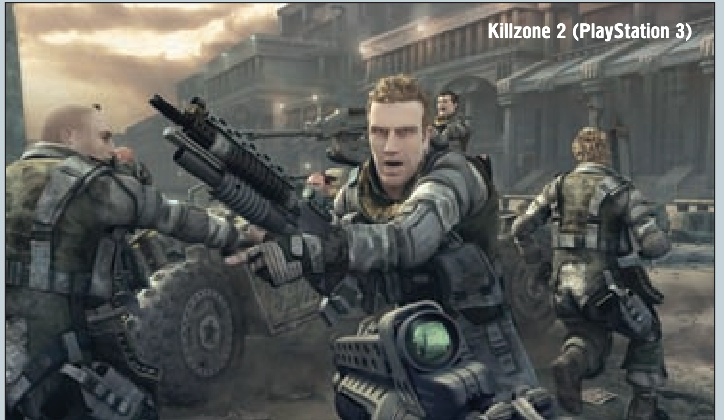

Perfect Dark Zero (Xbox 360)

Вице-президент Microsoft Питер Мур прокомментировал сей хитрый PR-ход конем таким образом: "Мы подумали, зачем нам показывать приставку небольшой группе людей за закрытыми дверями. Сначала мы хотим пообщаться со своими покупателями напрямую. В свое время телеканал MTV произвел революцию в мире музыки, а мы произведем революцию в игровой индустрии. Мы анонсируем нашу консоль так, как это еще не делала ни одна компания".

Возвращение джедая

Наконец, настал день "Икс". Все три конкурента чуть ли не одновременно предстали на суд посетителей выставки E3 2005.


Killzone 2 (PlayStation 3)


Killzone 2 (PlayStation 3)


Killzone 2 (PlayStation 3)


Killzone 2 (PlayStation 3)

Начнем с Xbox 360. Центральный процессор IBM PowerPC с тремя симметричными ядрами (каждое ядро имеет два аппаратных потока) и тактовой частотой 3,2 ГГц способен производить 9 млрд. простейших операций в секунду. Оперативная память - 512 Мб GDDR3 с частотой 700 МГц. За графику отвечает железка от ATI силищей в 500 МГц, 10 Мб встроенной памяти DRAM, плюс специальная архитектура пиксельных шейдеров, обеспечивающая выполнение 48 млрд. шейдерных операций в секунду. Что касается количества полигонов в кадре, то Xbox 360 выдает 500 млн. треугольников в секунду. Если оценивать общую производительность приставки, то она составляет один триллион операций с плавающей точкой в секунду.

Помимо вышеназванного, нас ждет 20-гигабайтный переносной винчестер с возможностью дополнительного наращивания объема, три слота USB 2.0 и инфракрасный порт, способный работать с любым современный пультом дистанционного управления. Плюс стандартный набор из аудио- и видеовыходов, а также специальный выход для HD-телевизоров. Xbox 360 поддерживает формат экрана 16:9 с разрешением от 1280 до 1920 пикселей по ширине. Приставка будет комплектоваться беспроводным геймпадом, питающимся от двух пальчиковых батареек. Если их заряд подойдет к концу, то геймпад можно будет соединить с USB-портом консоли стандартным проводом. Добавьте к этому сменные передние панели (как на сотовых телефонах) и, похоже, ставшую стандартом возможность ставить приставку как вертикально, так и горизонтально.

Отдельного разговора заслуживает поддержка сетевых возможностей. Xbox 360 комплектуется обычным Ethernet-портом и Wi-Fi соединением стандартов 802.11 A, B и G. Онлайн-служба Xbox Live обзаведется несколькими подвидами. Xbox Live Silver окажется полностью бесплатной. Всем пользователям интернет дозволено заводить регистрационные карточки, на которые записываются различные игровые рекорды (число набранных очков, количество пройденных уровней и так далее). Куда интереснее выглядит фишка с накоплением репутации. Она формируется на основе отзывов коллег-геймеров. Владельцам Xbox Live Silver станет доступна служба Xbox Live Marketplace. За символическую сумму (любая покупка обойдется меньше доллара) разрешено качать трейлеры к новым играм, демо-версии, свежие уровни, карты, "шкурки", модели оружия и транспортных средств. Xbox Live Gold достанется всем подписчикам старой версии Xbox Live. Обладателям золотого пропуска дозволено участвовать в многопользовательских турнирах (естественно, с внушительными призовыми фондами), зависать в видеочатах, скачивать музыку, смотреть спортивные программы и фильмы в высоком разрешении.

Заманчиво выглядит фишка обратной совместимости Xbox 360 с просто Xbox. Для тех игр, которые не будут запускаться на Xbox 360 (или работать с ошибками), планируется выпускать патчи. Они будут поставляться на отдельных дисках вместе с новенькой приставкой. Впрочем, не исключен следующий вариант: уже вышедшие "заплатки" записывают на жесткий диск, а новые выкладывают на


Хоббит Фродо (или это маньяк из SinCity?) любит на досуге играть в Xbox

специальном интернет-сервере для пользователей службы Xbox Live. По предварительным данным, старт Xbox 360 намечен на ноябрь этого года. То есть эта приставка станет первой из консолей нового поколения, поступившей на рынок.

Империя наносит ответный удар

Мозгом PlayStation 3 станет процессор Cell с производительностью 3,2 ГГц - плод совместной работы специалистов IBM, Sony и Toshiba. За графику отвечает детище NVIDIA и SCEI под кодовым названием RSX (Reality Synthesizer) с тактовой частотой 550 МГц и с 512 Мб графической памяти. Такая железка состоит из 300 млн. транзисторов и способна выполнять до 10 млрд. шейдерных и 51 млрд. скалярных операций в секунду, а также выдавать на экран картинку в формате 32:9. По мощности чип на порядок превосходит GeForce Ultra 6800, стоящий сейчас около тысячи долларов. Специальный сюрприз от компании Rambus - 256 Мб памяти XDR с частотой 3,2 ГГц и 246 Мб GDDR VRAM с частотой 700 МГц. Наконец, гвоздь программы - поддержка носителей нового поколения дисков Blu-ray объемом 40, 60 и 80 гигабайт. Помимо этого, на приставке свободно читаются

Охранники следили не только за сохранностью тел звезд, но и за неприкосновенностью приставки

- Скажите, что вы думаете об Xbox 360?
- Эээ... Лучше посмотрите, какая я сегодня нарядная с накрученными волосами!



ВСЕ ПОЗНАЕТСЯ В СРАВНЕНИИ

Если верить высказываниям великолепной троицы, то Xbox 360 окажется в 13-15 раз производительнее Xbox. PlayStation 3 будет превосходить своего предшественника в 35 раз, а Nintendo Revolution перещеголяет GameCube всего лишь в два-три раза.


Quake 4 (Xbox 360)

все предыдущие форматы: CD-ROM, CD-R, CD-RW, SACD, DualDisc, DVD-ROM и DVD-RW.

От внутренностей переходим к тому, что мы увидим на поверхности. Разъем под 2,5-дюймовый жесткий диск, 6 слотов USB 2.0 (четыре спереди и два сзади), поддержка Ethernet, Wi-Fi и Bluetooth соединений. Приставка дружит с аналоговым и цифровым аудиовыходом HDMI. В консоль интегрирован MP3-плеер iPod и программный комплекс iTunes.

В принципе, PlayStation 3 можно смело называть компьютером. Благодаря специальному пользовательскому интерфейсу геймеры получат доступ к графи-


"...и у любви у нашей села ба-та-рей-ка"

ческим редакторам и системам нелинейного монтажа. На жестких дисках будет установлена операционная система Linux. Однако заметим, что представители Sony еще не дали точного ответа, будет ли жесткий диск продаваться вместе с консолью или же отдельно. Учитывая, что цена на PS3 наверняка окажется ниже себестоимости, исключить жесткий диск из комплекта приставки было бы вполне логичным решением. С потребительской же точки зрения, подобный расклад станет форменным издевательством над семейным бюджетом. Искренне надеемся, что Sony в самое ближайшее время определится с данным вопросом.

Релиз PS3 состоится весной 2006 года.

Призрачная угроза

Руководство Nintendo предпочло остаться в стороне и не стало открывать все карты. В Сети обсуждаются самые разные варианты, но наиболее вероятным из них кажется следующий: два процессора G5 1,8 ГГц, видеопроцессор частотой 600 МГц с 12 Мб памяти, 128 Мб основной памяти на скорости 600 МГц, 256 Мб дополнительной памяти частотой 400 МГц, цифровой звуковой чип HD 7.1 и 6-гигабайтный двухслойный HD-диск от Panasonic. Revolution окажется самой миниатюрной приставкой. По длине и высоте она чуть больше трех сложенных друг на друга стандартных коробок из-под DVD-дисков. Как и остальные консоли, малютку дозволяется ставить вертикально или горизонтально.

Газета New York Times взяла на себя смелость утверждать, что, в отличие от своих конкурентов, Nintendo Revolution отказывается поддерживать телевизоры с высоким разрешением. Впрочем, есть и хорошие новости. Наконец-то Nintendo решилась пойти в онлайн. Благодаря Wi-Fi соединению со специального сервиса будет позволено скачивать демо-версии игр и патчи. Nintendo не упустила случая блеснуть оригинальностью: покупатели Revolution получат возможность закачать в приставку со специального сервера


Похоже, дизайнеры учли ошибки, и геймпады Xbox 360 будут не такими громоздкими, как оригинальные контроллеры Xbox

Xbox 360

все предыдущие игры этой компании для различных платформ.

На E3 нам показали только корпус Revolution. Полноценная презентация случится осенью на Tokyo Game Show 2005, а релиз приставки состоится позже презентаций соперников - во второй половине 2006 года.

Вся королевская рать

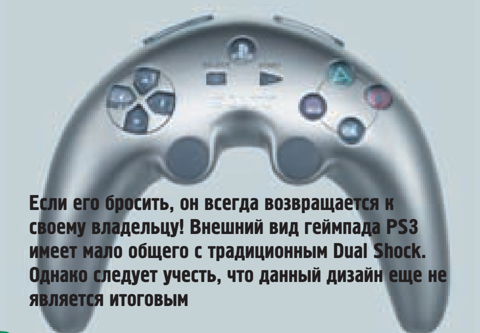
На E3 Sony представила короткие видеоролики из продолжений популярных серий (Tekken 6 и Devil May Cry 4) и кусочки игрового процесса из Killzone 2, MotorStorm и Killing Day. Такой потрясающей графики, чудесной работы камеры и выверенной с точностью до микрона физики окружающего мира вы еще не видели (или видели, если уже посмотрели наш DVD - *прим. ред.*). Достойным ответом Gears of War для Xbox 360 должен стать выход улучшенной версии Unreal Tournament 2007. Все перспективные спортивные симуляторы от Electronic Arts пожалуют и на PlayStation 3. Всего на E3 для PS3 анонсировали ровно 31 игру.

ДОЛЛАРЫ
Собери их всех

Хотя Xbox 360 и выйдет раньше PS3, но достаточно взглянуть на статистику продаж консольного рынка за 2004 год, чтобы понять, что победить Sony будет не так уж легко:

1. Grand Theft Auto: San Andreas (PlayStation 2) - 5,1 млн. проданных экземпляров
2. Halo 2 (Xbox) - 4,2 млн.
3. Madden NFL 2005 (PlayStation 2) - 3,2 млн.
4. ESPN NFL 2K5 (PlayStation 2) - 1,5 млн.
5. Need for Speed Underground 2 (PlayStation 2) - 1,4 млн.
6. Pokemon FireRed (Game Boy Advance) - 1,2 млн.
7. NBA Live 2005 (PlayStation 2) - 1,2 млн.
8. Spider-Man 2 (PlayStation 2) - 1,1 млн.
9. Halo: Combat Evolved (Xbox) - 1,1 млн.
10. ESPN NFL 2K5 (Xbox) - 1 млн.

Как видите, шесть позиций занимают продукты для PlayStation 2, а для Xbox всего лишь три. И хотя Microsoft получит для своей консоли целых полгода форы, ей все равно нужно будет очень постараться, чтобы хотя бы догнать Sony. И это только на американском, практически родном, рынке.


Если его бросить, он всегда возвращается к своему владельцу! Внешний вид геймпада PS3 имеет мало общего с традиционным Dual Shock. Однако следует учесть, что данный дизайн еще не является итоговым



PlayStation 3



Nintendo Revolution







MotorStorm (PlayStation 3)

Microsoft достаточно быстро отреагировала на действия Sony. Ряд источников утверждают, что заглавная статья выпуска журнала Time от 23 мая 2005 года с улыбающимся Биллом Гейтсом на обложке была от и до "проспонсирована" всем известной корпорацией. В публикации сообщалось, что все представленные на выставке игры для PlayStation 3 оказались чистой воды обманом. На самом деле не существует ровном счетом ничего, а зрителям показывали заранее срежиссированные и отрендеренные кусочки из псевдоигрового процесса. В общем, покупайте Xbox 360. Он круче всех на свете!

Представители Sony мастерски вышли из этой передряги. Глава Sony Computer Entertainment America Каз Хаири сделал официальное заявление, в котором он объяснил, что ряд игр действительно были представлены заранее отрендеренными видеороликами. Зато другие проекты запускались в режиме реального времени на специально созданном для выставки прототипе, который в точности эмулировал все технические показатели PlayStation 3. За графику в нем отвечал чип от NVIDIA, который сильно смахивает на своего приставочного собрата и в скором времени появится в продаже для PC.

Список, состоящий исключительно из громких релизов, - это, конечно же, хорошо. Но не менее важными окажутся и даты их выхода. Xbox 360 обещает обосноваться на полках магазинов 14 ноября сего года. Если верить разработчикам, то до наступления Рождества на данной платформе железно появится чертова дюжина первоклассных проектов: Call of Duty 2, Condemned: Criminal Origins, Full Auto, Kameo: Element of Power, Need for Speed: Most Wanted, Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3, Quake 4, The Elder Scrolls 4: Oblivion, The Godfather, The Outfit, Tiger Woods PGA Tour 2006 и Tom Clancy`s Ghost Recon 3. Как видите, одна игра краше другой, и при этом учитываются интересы любителей разных жанров.

Tekken 6 (PlayStation 3)

А глаза такие добрые-добрые. Наверное, в "Фотошопе" их редактировали не один день

А ведь у хитроумного Билли есть еще и резерв главного командования. Называется он Halo 3. В продажу третья часть отправится одновременно с выходом PlayStation 3, то есть весной 2006 года. Еще в запасе у Microsoft имеется эксклюзивный проект The Outfits (Вторая мировая, очередная высадка десанта, тактика со стратегическими элементами) от Relic Entertainment. Всего на E3 для Xbox 360 было анонсировано 60 игр. Из еще не упомянутых тайтлов следует отметить Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend, Prey, Frame City Killer, Final Fantasy XI и линейку спортивных симуляторов от Electronic Arts.

В последних числах мая опростоволосилось руководство Midway. Сначала боссы издательства с превеликой помпой заявили, что их компания собирается работать только с Sony. На следующий день серьезные дяди в дорогих пиджаках были вынуждены принести Microsoft публичные извинения и, заглаживая вину, анонсировали под Xbox 360 аж семь игр. Их релизы состоятся с 2006 по 2008 год. Впрочем, львиная доля этих прожектов появится сразу на двух приставках. Например, перспективная Stranglehold - игра по мотивам культового фильма Джона

Call of Duty 2 (Xbox 360)

Full Auto (Xbox 360)

Ву "Круто сваренные" с Чоу Юн-Фатом в главной роли.

Весьма неопределенной выглядит ситуация с Nintendo. Компания не спешит с мечом наголо кидаться в драку с двумя конкурентами. Может сложиться впечатление, что подобная выжидательная позиция вызвана далеко не самым лучшим положением ее дел. Тем не менее, злорадствовать и списывать Nintendo со счетов еще слишком рано. Президент компании Сатору Ивата прав в том, что консольный рынок сильно отличается от PC'шного и поспешность там ни к чему. В настоящее время Nintendo не пытается быть впереди планеты всей и поражать общественность запредельными характеристиками новой приставки. Господа просто делают свое дело (можно сказать, тихой сапой). Какие-либо прогнозы относительно судьбы Revolution строить преждевременно. Однако у нас не возникает сомнений, что полного провала у Nintendo быть в принципе не может. Скорее всего их консоль займет достойную нишу на рынке электронных развлечений примерно так же, как сейчас это сделал GameCube.

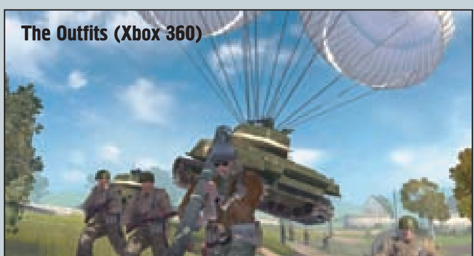
В качестве бонуса будет прилагаться возможность стянуть из Сети демо-версии игр для Nintendo DS, которые свободно перекочуют на карманную консоль через Wi-Fi соединение.

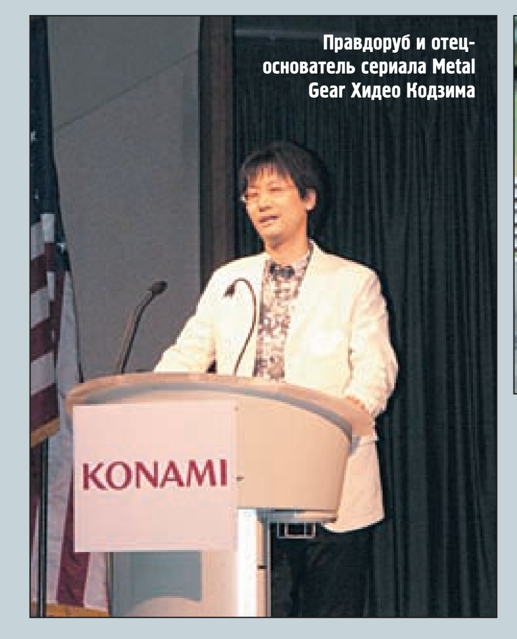
Словесная дуэль

В одном из своих многочисленных интервью президент Sony Computer Entertainment Кен Кутараги хорошенько прошелся по техническим характеристикам детища своих главных конкурентов: "Microsoft хотела догнать и перегнать нас. Что ж, им это удалось. Со своей новой консолью они догонят и перегонят... PlayStation 2. Понимаете, все ждали от Microsoft Xbox 2, а получили Xbox 1,5. Наша приставка ускачет так далеко, что другим и не снилось. Все консоли нового поколения согласны работать с HDTV, но достаточно одного взгляда, чтобы понять, что они с нами и рядом не стояли. Если у кого-то и получится добиваться более-менее качественной картинки, то всенепременно выяснится, что консоль не просчитывает физические законы так, как это делает наша PlayStation 3. У нас не приставка, а настоящий суперкомпьютер, способный производить уйму вычислений в секунду".

Не на шутку разошедшийся Билл Гейтс сказал: "Предыдущая приставка дала нам пропуск на консольный рынок. Мы с достоинством выстояли этот раунд, оказавшись на твердом втором месте. Сейчас


Dead or Alive 4 (Xbox 360)


The Outfits (Xbox 360)



Правдоруб и отец-основатель сериала Metal Gear Хидео Кодзима



Formula One (PlayStation 3)

ставки повысились, и мы можем составить Sony реальную конкуренцию. Теперь у обеих компаний имеется хороший фундамент, на который они будут опираться во время проведения второго раунда".

Отличающийся непредвзятостью взглядов именитый разработчик Хидео Кодзима охарактеризовал начинки трех приставок следующими словами: "PlayStation 3 - это, разумеется, очень крутая махина, но разработчики могут попросту испугаться ее мощи и того, что их игры не будут соответствовать высочайшим стандартам, продиктованным железом от Sony. В свою очередь Xbox 360 - куда более простая машина, с которой намного проще иметь дело. Revolution с ее возможностью скачивать старые игры из интернета создает впечатление, будто для нее можно делать продукты с наименьшим бюджетом".

Месть ситхов, или "Сколько-сколько?"

После знакомства с начинкой грядущих приставок нового поколения у геймеров может возникнуть вполне логичный вопрос: а в какую копеечку влетит все это пиршество современных технологий? Утихли шумные презентации E3. Ведущие игровые издания разродились ворохом аналитических статей, журналисты взяли у руководителей Microsoft, Sony и Nintendo кучу интервью, но до сих пор никто не может назвать конкретную цену каждой приставки.

Вице-президент Microsoft Джей Аллард заявил, что Xbox 360 поступит в продажу по такой же цене, что и его предшественник, - $300. Представители аналитического агентства UBS Securities LLC Патрик Парр и Мартин Кечетто полагают, что продажа Xbox 360 по розничной цене $299 принесет корпорации Билла Гейтса убыток в $75 за каждую приставку. Зато шустрый онлайновый магазин Play.com уже принимает предварительные заказы на покупку Xbox 360 по цене 399 фунтов стерлингов (порядка 700 баксов!) и обещает клиентам доставить на дом дорогостоящую посылку уже 29 ноября.

После премьеры PlayStation 3 появились ходить слухи о том, что столь мощная приставка будет стоить порядка $700. Звучало это хоть и обоснованно (процессор Cell является совершенно новой и очень дорогой разработкой, а графический чип Reality Synthesizer намного мощнее GeForce 6800 Ultra за тысячу баксов), но не очень логично. Просто для того, чтобы превзойти конкурентов, PS3 должна не очень отличаться от них по цене. По последним данным, цена PS3 составит $400 (что примерно на $100 меньше ее себестоимости). Японский сайт Impress PC Watch указывает еще меньшую цену - 40 тыс. иен, то есть $370. Там же утверждается, что Nin-tendo Revolution обойдется покупателям в 25 тыс. иен, что эквиволентно $230.


Quake 4 (Xbox 360)

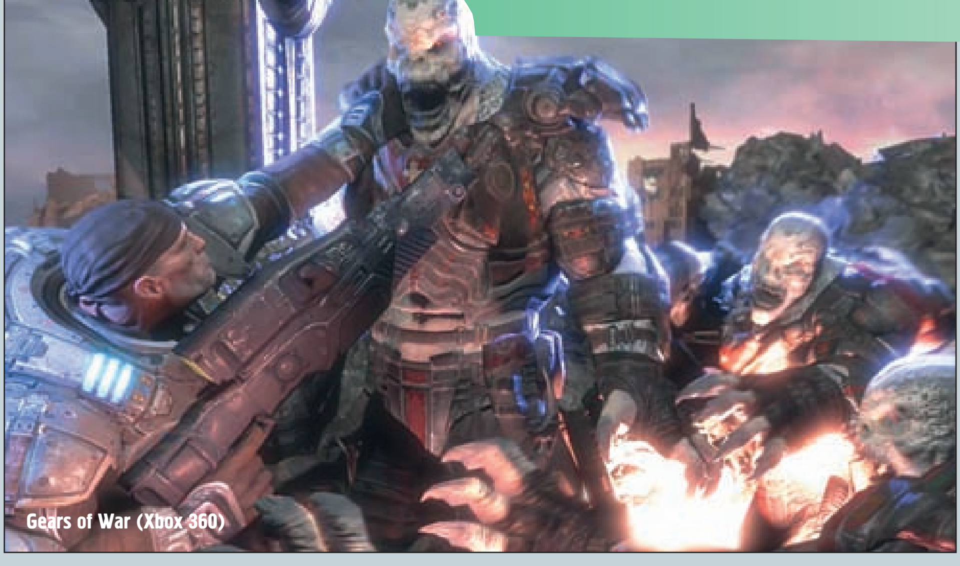

Quake 4 (Xbox 360)

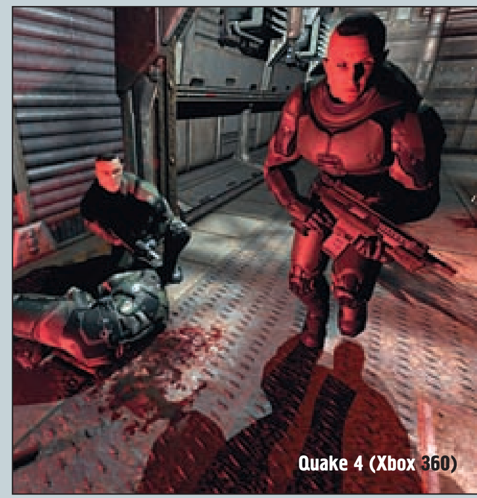
НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ NINTENDO

Если у вас сложилось впечатление, что Nintendo проигрывает по всем позициям двум другим консолям, то это не совсем так. Маркетологи пророчат Revolution не более 10% процентов консольного рынка в США, но в Японии потенциал этой приставки очень высок. Так популярный японский журнал Famitsu Weekly провел среди своих читателей опрос на тему, "Какую из трех приставок вы ожидаете больше всего?". И вот какие получились результаты:

- Nintendo Revolution - 42,2 %
- PlayStation 3 - 39,8 %
- Xbox 360 - 18 %

Основными плюсами Revolution читатели назвали (обратите внимание, вот оно - чистой воды влияние особенностей восточного менталитета): миниатюрный дизайн и традиционный стиль от Nintendo, возможность скачивать старые игры для NES, SNES и Nintendo 64, гипотетические новаторские решения и доверие к разработчикам по части аппаратной начинки.


Gears of War (Xbox 360)


Quake 4 (Xbox 360)

Лицом к лицу

В первых числах июня японское издание Asahi Shinbun устроило приставочные дебаты. От Sony выступал ее президент Кен Кутараги. За Microsoft отдувался Робби Бах, а Revolution защищал президент Nintendo Сатору Ивата. Первым в атаку бросился Кен Кутараги, обвинивший Microsoft в неспособности придумывать что-то новое. Факт повышенного спроса на Xbox в США (иногда продажи PlayStation 2 там опускались на второе место) он объяснил следующим образом: "Это как в карате. Новичок выиграл пару очков у обладателя десятого дана. Вот только его участь печальна и заранее предрешена".

Затем перешел в контрнаступление Робби Бах. Он фактически повторил обвинительный текст статьи из Time и добавил к нему, что на самом деле Xbox 360 по техническим параметрам ничем не уступает PlayStation 3, а поддержка Sony семи беспроводных геймпадов и вовсе является профанацией: "Подумайте сами, разве реально играть всемером за одним телевизором? А два телевизора высокого разрешения в одной комнате - это чудовищная редкость в наше время".

Также Робби прошелся по стандарту Blu-ray. Дескать, нечего лезть в калашный ряд, пока не придумают единый стандарт носителей. На что Кен Кутараги ответил: "Мы уверены, что появление PlayStation 3 поднимет интерес к устройствам, проигрывающим диски Blu-ray, как в свое время PlayStation 2 повысила популярность формата DVD". Куда скромнее и миролюбивее оказались высказывания Ситору Иваты, который постоянно напирал на абстрактный "принципиально новый подход к разработке игр", а о технических характеристиках Nintendo Revolution не проронил ни слова.

Атака клонов

После выставки у каждого производителя возникли проблемы. Так, сотрудничающая с ATI Microsoft пожалела о прекращении дружеских отношений с NVIDIA. Все упирается в обратную совместимость игр под Xbox для Xbox 360, ибо на чипсете от ATI невозможно эмулировать некоторые процессы в обход права интеллектуальной собственности NVIDIA. Дабы не нарушить целый ворох патентов, руководство корпорации согласилось потратить внушительную сумму на незапланированные лицензионные отчисления.

Хлопоты Sony выглядят куда приятнее. Компания разослала по всему миру более 100 комплектов с программным обеспечением для разработчиков. Увы, до сих пор не имеет рабочего прототипа графический чип Reality Synthesizer.

У Nintendo дела обстоят еще веселее. В первых числах июня генеральный директор Сигерю Миямото ошарашил народ следующим заявлением: "Сейчас мы то добавляем, то убираем из геймпада различные функции - очень веселое, признаюсь вам, занятие. Убирать функции приходится для того, чтобы не создавать излишние сложности геймерам. Мы искренне заботимся об их удобстве. Наша приставка сможет похвастать очень интересным интерфейсом. В его создание мы вложили много денег, но он готов еще не до конца". Проще говоря, нам намекнули, что навороченный геймпад и интерфейс еще далеки от завершения.

Боевая ничья

Подведем итоги. Двое противников сразу же ввязались в борьбу. Они жалят друг друга PR-выпадами и упорно не желают уступать лидерство сопернику. Третий конкурент решил поберечь силы и пока наблюдает за поединком со стороны. Пробьет час, и он тоже поднимется на ринг.

Ввиду огромного количества "за" и "против" выявить победителя в поединке "Xbox 360 vs. PlayStation 3" решительно невозможно. Даже по очкам. За первого говорят конкретные цифры, даты и названия. Второй берет огромным потенциалом и не менее громкими именами создателей грядущих игр. Не забывайте, миновал всего лишь первый раунд, основная борьба еще впереди. От месяца к месяцу схватка за покупателя будет становиться все жестче и жестче. Разумеется, "Консоль" постарается держать руку на пульсе событий и радовать вас свежими сообщениями о приставках нового поколения. ©


Killzone 2 (PlayStation 3)

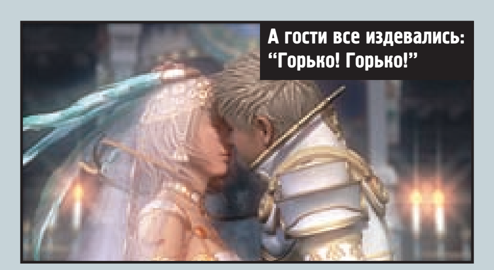
По сравнению с крошечной Nintendo Revolution, Xbox 360 кажется великаном



SQUARE ENIX

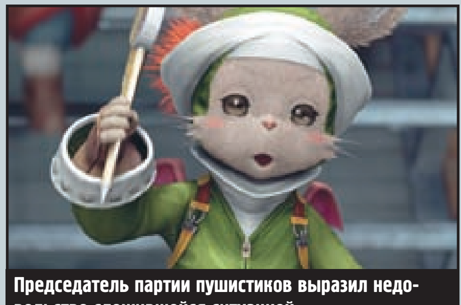
Final Fantasy XII

Жанр JRPG
Издатель Square Enix
Разработчик Square Enix
Платформа PlayStation 2
Дата выхода Конец 2005
Сайт www.ff12.com/top.html

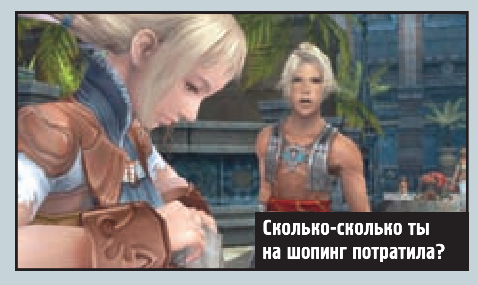


А гости все издевались: "Горько! Горько!"

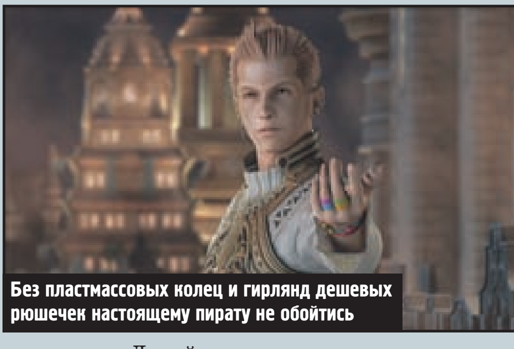




Председатель партии пушистиков выразил недовольство сложившейся ситуацией



Сколько-сколько ты на шопинг потратила?



Без пластмассовых колец и гирлянд дешевых рюшечек настоящему пирату не обойтись

Об очередной Final Fantasy, пожалуй, следует писать не сухие анонсы, а априори петь ей дифирамбы. Square Enix рассеивает туман вокруг сюжета и игрового процесса FFXII, но пока не спешит назвать точную дату ее выхода. Как известно, продюсером и режиссером двенадцатой части эпохальной RPG-серии является Ясуми Матсуно, принимавший непосредственное участие в работе над Ogre Battle, Vagrant Story и Final Fantasy Tactics. Влияние маэстро особенно заметно во внешнем виде главных героев и более мрачной атмосфере. Действие FFXII происходит в мире Ivalice (знакомом многим по Final Fantasy Tactics Advance), где очередная группа "избранников судьбы" собирается искать ответы на вечные вопросы, претворять в жизнь свои мечты (чужие, впрочем, тоже), по мере сил защищать невинных и медленно, но верно добираться до happy end'а. Однако последнее под вопросом.

Двенадцатая глава этой бесконечной фантазии предложит нам существенные изменения в области боевой механики. Известно, что битвы в FFXII протекают в реальном времени. Игрок управляет одним персонажем, в то время как все остальные действуют в соответствии с данными им командами. Благодаря новой системе "Gambit", соратников можно заставить выполнять самые разнообразные действия - от лобовой атаки до поддержки команды исцеляющими заклинаниями. Особенно интригуют слова разработчиков о том, что у игрока появится возможность использовать в своих целях рельеф местности, стратегически размещая бойцов на "арене" с учетом их слабых и сильных сторон. Мы также сможем в любой момент переключаться между персонажами. Камера теперь не будет закреплена в одной точке и приобретет чудесную способность свободно вращаться на все 360 градусов, демонстрируя сражения с самой выгодной перспективы. Противники перестанут действовать на нервы случайными нападениями и будут видны на карте. Square Enix наконец-то даровала нам возможность самим решать, ввязываться ли в поединок или же тихо обойти особо агрессивных недругов по стеночке. Таким образом, боевая система FFXII значительно эволюционировала по сравнению с пошаговым обменом ударами предыдущих частей.

С технической точки зрения двенадцатая Final Fantasy сможет порадовать всех дежурными графическими улучшениями. Чего-то сногсшибательного ждать вряд ли стоит: FFX и так достаточно близко подобралась к потолку технических ресурсов PS2. Благодаря новым возможностям движка FFXII сможет похвастаться продвинутой лицевой анимацией и обширными локациями. Дизайнеры постарались, чтобы все мизансцены запомнились нам своей масштабностью. Хотя при взгляде на главных героев по-прежнему не покидает ощущение, что господа из Square Enix как обычно ставят эпатажность внешнего вида персонажей в качестве самоцели, напрочь забывая о каком-либо здравом смысле.

Впрочем, в отношении серии Final Fantasy любая критика носит достаточно условный характер. Когда долгожданная FFXII осчастливит всех своим выходом, мы, наверняка, будем восхищаться великолепными роликами, скрипеть зубами от мелких огрехов игрового процесса, пускать скупую слезу на трогательных сюжетных моментах, морщиться от чересчур пафосных диалогов и стоя аплодировать на финальных титрах. Все вполне предсказуемо.



Воистину, кролик - это не только ценный мех, но и 40-50 килограммов... обалденной барышни!!!

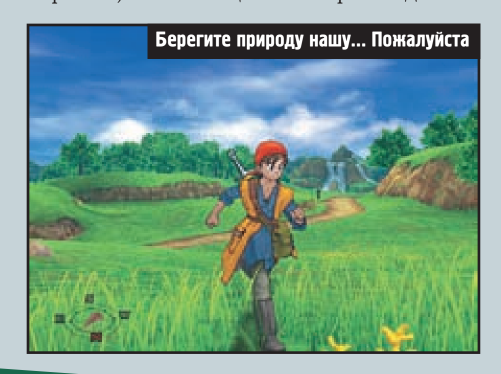
Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Жанр JRPG
Издатель Square Enix
Разработчик LEVEL-5
Платформа PlayStation 2
Дата выхода Зима 2005 (США)
Сайт www.square-enix.co.jp/dragonquest



По степени популярности в Стране восходящего солнца с Dragon Quest может сравниться разве что Final Fantasy и японская лапша быстрого приготовления. Сложно передать, насколько теплые чувства японские геймеры испытывают в отношении к этой игровой серии. Тем более сложно переоценить значение выхода восьмой части спустя четыре года творческого простоя после DQVII.

Как известно, предыдущие инкарнации этой JRPG отличались исключительно консервативным техническим оформлением. Собственно, в подобной архаичности и скрывалась ключевая особенность игры. Разработчики делали акцент на классическом подходе к игровой механике и техническим аспектам. Тем не менее, вышедший в Японии зимой 2004 года DQVIII стремительно наверстал все прошлые упущения, щегольнув исключительным качеством визуального ряда. Посмотреть было (да и до сих пор есть) на что. С целью сопровождения серии в новый век высоких технологий создание этой RPG было поручено людям из LEVEL-5 (Dark Cloud 2), которые скрупулезно перенесли все наработки манга-художника Акиры Ториямы (Akira Toriyama) в полное 3D. Благодаря этому внутриигровой мир расцвел новыми красками и наполнился огромным количеством очаровательных персонажей с запоминающейся внешностью. Локации поражают размерами: вы сможете часами скитаться по равнинам и полям DQVIII, не отвлекаясь на созерцание экрана дозагрузки. Если далеко на горизонте видна гора, то до нее вполне можно добраться пешком, или используя более быстрые средства передвижения. Как и в предыдущих частях, присутствует цикл смены дня и ночи. Разумеется, в ночное время суток окружающий мир выглядит совсем по-другому: например, в городах жители расходятся по домам и улицы быстро пустеют. Грамотное использование ресурсов PS2 позволило отобразить масштабный мир DQVIII практически без каких-либо подтормаживаний и падения частоты кадров.


Берегите природу нашу... Пожалуйста

В общей сложности прохождение DQVIII может занять до тридцати часов. Помимо основной сюжетной линии, пытливых игроков ждет огромное количество дополнительных квестов, на выполнение которых можно "подписаться", путешествуя по бескрайнему игровому миру.

Зачастую качественную RPG могут испортить скучные битвы. С последними в DQVIII дела обстоят более чем удовлетворительно. Сохраняя в своей основе классическую пошаговую механику, боевая система также может похвастаться некоторыми приятными нововведениями. Всех членов команды теперь видно на экране, и их внешний вид и доступные к использованию навыки меняются в зависимости от экипированного оружия.


Потому что мы - БРИГАДА!

Сюжет DQVIII вряд ли поразит игрока голливудским размахом, однако сама игра вне всяких сомнений заслуживает внимания. Несмотря на то, что в Японии эта красота вышла почти полгода назад, она лишь через полгода доберется до США. Европейский релиз вообще под вопросом.




Позолоти ручку, красавица, всю правду скажу!

Front Mission Online

Жанр Online Action/RPG
Издатель Square Enix
Разработчик Square Enix
Платформа PlayStation 2
Дата выхода Весна 2005 (Япония)
Сайт www.playonline.com/fmo/index.shtml

На макаронной фабрике давеча случился очередной взрыв

Любой поклонник игр Square Enix знаком с серией Front Mission хотя бы понаслышке. Не так давно четвертая часть этой RPG испытала на производительность ресурсы PS2. Теперь разработчики собираются перенести сражения с участием гигантских роботов вэнзеров на просторы всемирной паутины. Разница лишь в том, что Front Mission Online больше походит на банальный action а-ля Armored Core, чем на тактическую RPG а-ля шахматы. Дерзнувшие попробовать свои силы в онлайновых баталиях смогут выбрать одну из двух враждующих фракций - O.C.U. или U.S.N.

Много внимания уделено созданию виртуального воплощения. Помимо стандартных опций изменения внешности, присутствует возможность выбрать класс пилота, от которого будут зависеть сильные и слабые стороны вашей боевой единицы. При этом шанса изменить принятое решение по ходу игры не предусмотрено. Всего было заявлено три типа вэнзеров: осадные, ракетные и ремонтные. Согласитесь, пока негусто.


Пробки на современных дорогах по-настоящему страшные

Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir

Жанр Online Action/RPG
Издатель Square Enix
Разработчик Racjin
Платформа PlayStation 2
Дата выхода Июль 2005
Сайт www.square-enix.com/jp

Игры серии Fullmetal Alchemist мучительно долго выбираются за границы Страны восходящего солнца. Процесс локализации первой Fullmetal Alchemist and the Broken Angel длился порядка года. Самое обидное в том, что релиз этих action-RPG в PAL формате в ближайшем времени не предвидится, так что европейцам опять придется довольствоваться одним лишь импортом. Обе игры основаны на манге и аниме-сериале Fullmetal Alchemist, повествующем о приключениях (равно как и злоключениях) братьев Эдварда и Альфонса Элрика (Edward и Alphonse Elric), способных превращать с помощью алхимии обычные предметы в смертельное оружие.





Curse of the Crimson Elixir является приквелом к Broken Angel. Благодаря увеличению бюджета разработчики смогли существенно повысить уровень технического исполнения: cell-shaded (то бишь стилизованная под мультфильм) графика выглядит весьма и весьма. Помимо всего прочего, вторая часть примечательна усовершенствованной комбо-системой, новыми возможностями по использованию навыков алхимии и продвинутым искусственным интеллектом.





Kingdom Hearts II

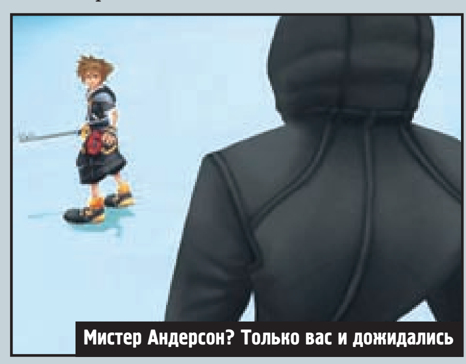
Жанр JRPG
Издатель Square Enix/Buena Vista Interactive
Разработчик Square Enix
Платформа PlayStation 2
Дата выхода Конец 2005 (Япония)
Сайт www.square-enix.com/jp

Вряд ли кто-нибудь сомневался в возможности появления сиквела этой замечательной игры с участием персонажей из мультфильмов студии Диснея и игр от Square Enix.

Благодаря успеху Kingdom Hearts (2002 год) разработчикам были развязаны руки, что дало им больше самостоятельности и простора для творчества. Вторая часть обещает быть гораздо мрачнее предшественницы и нести ряд философских идей, рассчитанных на взрослую аудиторию. Нас ждет продолжение истории о путешествиях по красочным мирам, битвах с легионами Бессердечных (Heartless), извечному противостоянию Света и Тьмы в человеческих (и не только) сердцах и, что самое главное, настоящей дружбе, слегка наивной и пафосной, но от того не менее прочной.


Красный дракончик - это вам не зеленая собачка: от него так просто не избавишься

В основе игрового процесса - все тот же сплав action и RPG-составляющих с энным количеством приятных нововведений. Это подразумевает усовершенствованную боевую систему с использованием расширенного арсенала мечей-ключей (Keyblades), применение магии и нескольких новых видов атак. В определенные моменты сражений появится возможность осуществить ряд весьма зрелищных и кинематографичных выпадов, наносящих недругам дополнительные повреждения. Нечто подобное присутствует в God of War. На E3 были продемонстрированы свежие видеоролики геймплея и демо-версия с несколькими уровнями. Примечательно, что команда персонажей KH2 не ограничится героями одних лишь мультфильмов: в ее состав также войдет капитан Джек Воробей из “Пиратов Карибского моря”. Представители Square Enix заявляют, что вторая часть будет на две головы превосходить первую буквально во всем, от общей продолжительности до количества сюжетных сценок. Подобным обещаниям очень хочется верить. Уже сейчас KH2 с ее новыми мирами, графическими улучшениями, впечатляющими битвами и интригующим сюжетом выглядит очень многообещающе. Учитывая, что релиз состоится еще не скоро, у разработчиков есть отличный шанс повторить и даже приумножить успех первой части.


Мистер Андерсон? Только вас и дожидались

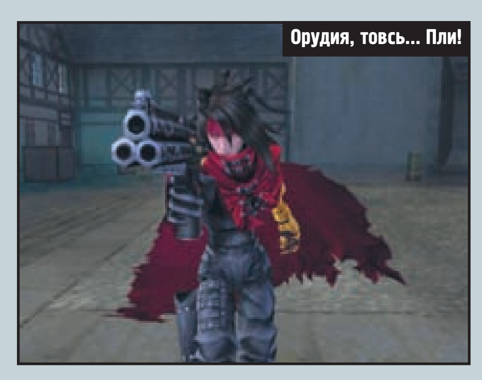


Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

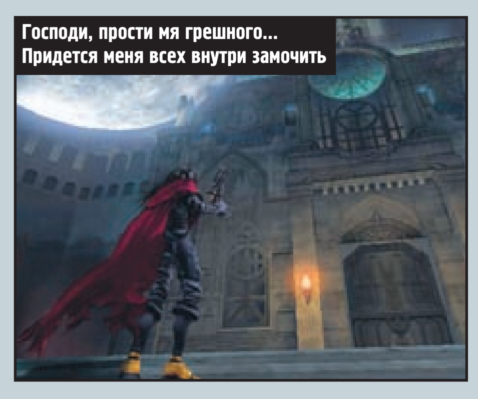
Жанр Action/RPG
Издатель Square Enix
Разработчик Square Enix
Платформа PlayStation 2
Дата выхода Не объявлена
Сайт www.square-enix.com/jp

В последнее время Square Enix проявляет повышенное внимание к вселенной Final Fantasy VII. Возможно, это обусловлено тем, что из всех вышедших одиннадцати частей седьмая может похвастаться наибольшей популярностью. Почти девять лет прошло с тех пор, как FFVII ознаменовала переход “Последней фантазии” в 3D. Тем не менее, многие игроки до сих пор регулярно проходят ее от начала до конца. Вопрос о том, можно ли на самом деле воскресить Айрис, уже давно перешел в разряд риторических, сродни “есть ли жизнь на Марсе?”. Учтем также, что открытая концовка FFVII как никакая другая располагает к разного рода фантазиям и, как показывает практика, отнюдь не “последним”.

События Dirge of Cerberus происходят ровно через три года после завершения FFVII. Главным протагонистом игры станет Vincent Valentine. Будем надеяться, что сюжет прольет свет на темное прошлое этого героя, поведает нам о судьбе жителей города Midgar, а также ответит на вполне традиционный для фанатов вопрос: “Что же там было дальше?”


Орудия, товсь... Пли!

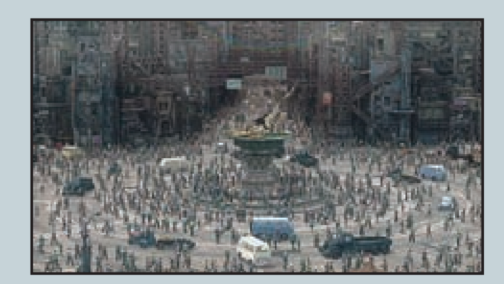
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII


Господи, прости мя грешного... Придется меня всех внутри замочить

Игра названа "Погребальная песнь Цербера" в честь главного оружия Винсента. Это внушительного размера ствол (точнее говоря - целых три ствола), больше похожий на зенитное орудие, предназначенное для сбивания стратегических бомбардировщиков. Здесь следует заметить, что львиную долю геймплея DoC будет занимать экшн-составляющая, хоть и с вкраплением RPG-элементов. Дело в том, что продюсер Йосинори Китазе (Yoshinori Kitase) является большим поклонником шутеров, таких как Half-Life и Medal of Honor, что и объясняет жанровую принадлежность его нового проекта. К сожалению, на E3 не была продемонстрирована демо-версия игры. Представители Square Enix объясняют этот досадный факт тем, что DoC находится на ранней стадии разработки и банально не готова к публичной демонстрации. Нам остается лишь разглядывать скриншоты и внимать обещаниям Китазе-сана выпустить Dirge of Cerberus "как можно скорее".


Забавный светящийся костюм работает от полутора сотен пальчиковых батареек

Advent Children





Помимо непосредственно игровых проектов, у Square Enix было в запасе еще несколько приятных сюрпризов для всех посетителей ее стенда, коих, поверьте, собралось немало. Разработчики весьма оригинально "пошутили", показав на большом экране видеоролик, наглядно демонстрировавший технические возможности PlayStation 3. Вся соль в том, что это видео в точности копировало начальную заставку Final Fantasy VII и по качеству картинки, на первый взгляд, практически не уступало FF VII: Advent Children (спешим разочаровать заламывающих в счастливом экстазе руки фанатов - на PS3 *не будет* римейка FFVII). Что касается самой Advent Children, то Square Enix наконец-то определилась с точной датой выхода этого CG-фильма в США (13 сентября). Про Европу, увы, не было сказано ни слова. На E3 можно было увидеть очередной сногсшибательный ролик, "склеенный" из самых зрелищных моментов фильма. Действие Advent Children происходит через два года после событий FFVII. Фанаты смогут лицезреть любимых героев во вполне мирной обстановке, которая, впрочем, быстро сменится масштабными сражениями, украшенными потрясающими спецэффектами.

Заставка Final Fantasy VII из технической демо-версии PS3 (то, что для первой PlayStation было отрендеренной заставкой, для третьей - обычная графика из игры)




Нет! Не смотрите, не смотрите на кадры из Final Fantasy VII Advent Children!.. Ну вот, теперь у вас на одну цель в жизни больше



Nintendo

Metroid Prime: Hunters

Жанр Action
Издатель Nintendo
Разработчик Nintendo Software Technology
Платформа DS
Дата выхода Октябрь 2005
Сайт www.metroidhunters.com

Metroid Prime: Hunters - вовсе не порт близкой по названию игры с GameCube, а свободное изложение на заданную тему. Классический FPS, призванный продемонстрировать с лучшей стороны технические данные консоли и ее главную особенность - чувствительный к прикосновению нижний экран. Он может быть использован для непосредственного управления нашей героиней. Для тех, кому такой вариант покажется чересчур сложным или неудобным, предусмотрена классическая "кнопочная" схема, а также еще как минимум три запасных варианта. Ну и, наконец, самое лакомое - мультиплеер. Реализованный посредством встроенной в консоль системы беспроводной связи, в прилагающейся при покупке DS демоверсии он был рассчитан на четырех участников. Есть все основания полагать, что именно многопользовательский режим окажется в центре внимания, в то время как сингл, традиционно не изуродованный глубоким сюжетом, будет лишь "обязательным блюдом". - *NK*



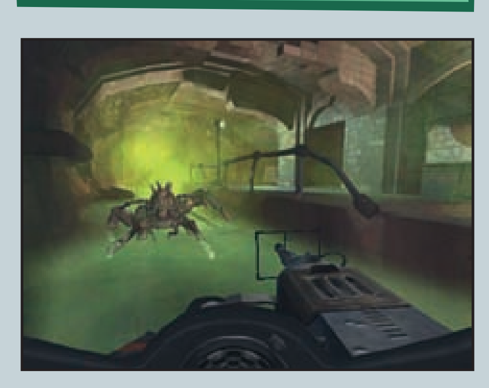
Хоть графика в целом и оставляет желать лучшего, спецэффекты все равно на высоте



Не желаете ли принять ванну в раскаленной лаве?

Geist

Жанр FPS
Издатель Nintendo
Разработчик n-Space
Платформа GameCube
Дата выхода II квартал 2005 года
Сайт www.nintendo.com



Хорошие шутеры для консолей легко пересчитать по пальцам, а хороших FPS для GameCube так и вообще днем с огнем не сыскать. При этом, похоже, что разработчики, выбравшие приставку от Nintendo плацдармом для своих проектов, страдают приступом вдохновения. Прикиньте сами. Что не эксклюзивный шутер для GC, так стопроцентный хит. Вот только хитов в этом жанре меньше, чем ролевых проектов для Xbox. Неудивительно, что когда n-Space объявила о разработке Geist, геймеры и пресса встретили новость с распростертыми объятиями.

Авторы неплохо проработали картинку, но, несмотря на то, что Geist - игра не мультиплатформенная, ничем особым перед конкурентами она похвастаться не может. Качество графики варьируется от скриншота к скриншоту: то вполне себе нечего, то скалы состоят из нескольких треугольников. Судя по материалам E3, n-Space не смогла показать себя коман-

Зловещая мегакорпорация - хорошо. Генетически модифицированные солдаты - замечательно. Мутанты - отлично! Но откуда здесь взялся каменный голем?



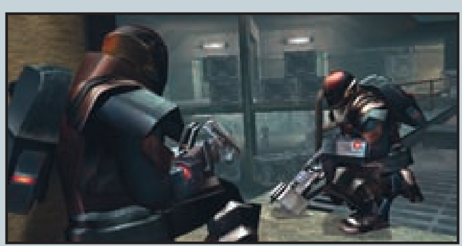
Geist



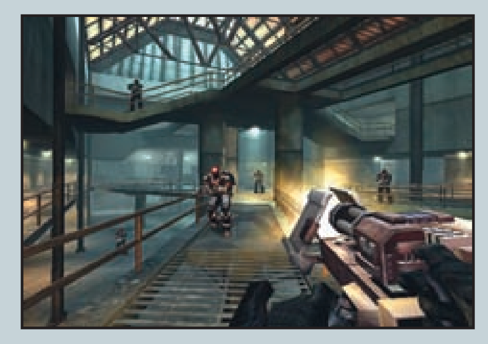
дой, способной выдать игру с сильной технической стороной, но и в грязь лицом Geist не падает.

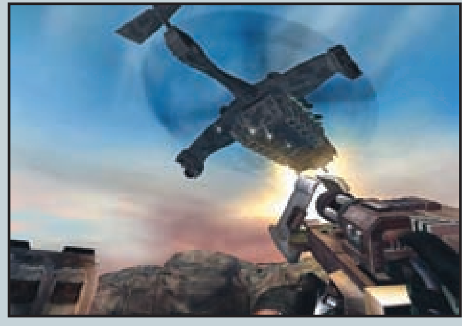
Сюжет разворачивается в далеком будущем. Живется всем неплохо, пока на свет не появляется корпорация, занимающая темными делишкам втайне от правительства. Естественно, такой расклад никого не устраивает (кроме самой корпорации, которой-то как раз все нравится), и власти отправляют разобраться лучшее подразделение, которое благополучно и проваливает операцию. Сам же главный герой и один из бойцов, Джон Райми, становится подопытным кроликом в одном из экспериментов Volks Corp. и лишается своего тела.

Став призраком, мы сами вольны выбирать способ прохождения уровней. Так как Джон бестелесен, он обрел новые возможности. Например, способность все-



ляться в других существ. Поначалу астральный дух Райми слаб и способен управлять разве что крысами и птицами, но в дальнейшем получит возможность контролировать солдат. Любители проходить игры, используя stealth-навыки, смогут вести "животный" образ жизни, а предпочитающим играть, стреляя во все, что движется, придется управлять людьми. Разумеется, в астральном состоянии Джон не так уж и неуязвим, иначе Geist превратился бы в туристическую прогул-





ку. Жизни бестелесного Райми угрожают разнообразные ловушки на призраков, а на более поздних этапах - монстры, выращенные в генных лабораториях Volks Corp.

По словам разработчиков и самой Nintendo, Geist априори позиционируется как стопроцентный хит, а может даже и шедевр на все времена. Кто его знает. Сколько раз мы покупались на громкие пресс-релизы, заявления создателей, нешаблонный для жанра геймплей? Много. Но все же иногда предсказания в адрес какого-нибудь проекта и сбывались. - *Д.М.*

Advance Wars Dual Strike

Герои серии не меняются от игры к игре

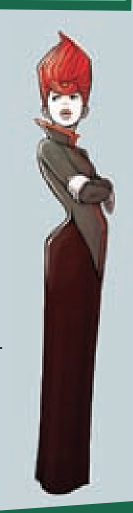


Военные действия идут не только на суше, но и в воздухе



Жанр	Strategy
Издатель	Nintendo
Разработчик	Intelligent Systems
Платформа	Nintendo DS
Дата выхода	Август 2005
Сайт	www.nintendo.com

Главная фишка продолжения одного из ключевых сериалов Intelligent Systems связана с особенностями самой приставки: с помощью стилуса на тактильном экране NDS можно отдавать приказы юнитам, а верхний экран лишь отображает происходящее в игре. Кто-то скажет: "Чем-то напоминает управление мышкой в RTS для PC", и будет прав. Один из лучших тактический сериалов обзавелся удобным интуитивным управлением. - *Д.М.*



The Legend of Zelda: Twilight Princess

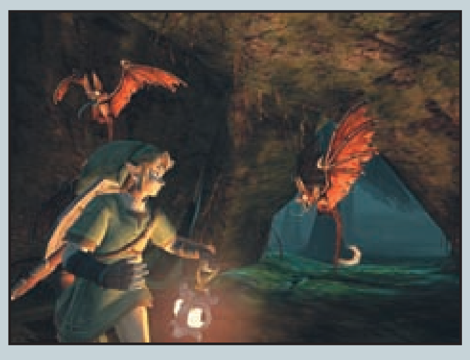
Жанр Adventure/RPG
Издатель Nintendo
Разработчик Nintendo
Платформа GameCube
Дата выхода Конец 2006
Сайт www.zelda.com/universe/game/legendzelda

Судя по имеющейся информации, впечатлениям от трейлеров и скупым отзывам руководителей проекта, The Legend of Zelda во многом сохранит фирменные черты прежних шедевров Сигерю Миямото, но обзаведется более мрачной и реалистичной графикой. Главный герой, в отличие от Wind Waker, наконец-то успеет повзрослеть. Если раньше он владел лишь азами фехтования, то теперь полностью освоил все тонкости этого боевого искусства и в любой момент так и норовит показать какой-нибудь приемчик. Ну, прямо Prince Persia: Warrior Within с его стареющим принцем. Невооруженным взглядом заметно, что подопечные Миямото решили расширить аудиторию проекта за счет более зрелой прослойки геймеров, жаждущих хлеба и зрелищ. Авторы наконец-то решили закрутить сюжет и подсунули просто обескураживающую новость. Линк... оборотень! Так что нам будет предоставлена возможность поиграть протагонистом в нечеловечьем облике.

В последние время пошли занятные слухи о том, что новая The Legend of Zelda является продолжением Ocarina of Time. В свою очередь ролики игры демонстрируют большое количество мелких деталей, косвенно подтверждающих это. Та же конявга, та же мелодия, с помощью которой Линк подзывает лошадь, зомби, драка с представителем расы пещерных людей, появившихся в Ocarina of Time. Некоторые локации сильно напоминают окрестности замка, а ночью из земли поднимаются армии скелетов. Складывается ощущение, что нас действительно ждет сиквел классики.

Наблюдать игру на экране - сплошное удовольствие. До выхода еще далеко и у создателей есть время сделать графику еще лучше. Но даже на нынешнем этапе разработки картинка выше всяких похвал. Немногие игры могут похвастать такой великолепной анимацией. Принимая во внимание количество выделенных на персонажей полигонов, плавность движений героев и традиционно потрясающий дизайн, можно утверждать, что в визуальном плане творение Nintendo на голову выше практически всех своих конкурентов. Графика изумительна, можно даже сказать - совершенна. ***- Д.М.***







Это ты меня гиперссылкой назвал?



Вот ваш остановленный конь, где у вас тут горящая изба?

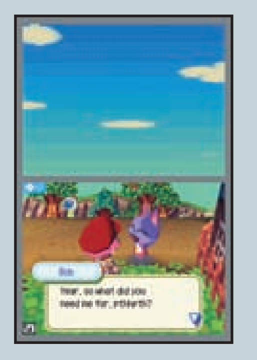
Кадры решают все. Вот посмотрите, какой кадр! Действительно решает



Animal Crossing

Жанр Simulation/RPG
Издатель Nintendo
Разработчик Nintendo
Платформа Nintendo DS
Дата выхода IV квартал 2005
Сайт www.nintendo.com

Совсем скоро популярная в Японии серия симуляторов жизни доберется и до Nintendo DS. Геймплей портативной версии Animal Crossing практически не отличается от того, что мы видели на GameCube и во многом напоминает знаменитых The Sims. Игрок выбирает персонажа и попадает в мультяшный город, где начинает с нуля строить свою жизнь. Animal Crossing отличается от своих товарок по жанру наличием виртуальных часов, которые идут секунда в секунду с реальным миром - если вы включите приставку ночью, то обнаружите персонажа мирно спящим. Тактильный экран используется для отображения жизненно важных параметров и управления протагонистом в различных мини-играх. - *Д.М.*





Fire Emblem: Path of Radiance

Жанр Тактическая RPG
Издатель Nintendo
Разработчик Intelligent Systems
Платформа GameCube
Дата выхода 2005
Сайт www.nintendo.com

Intelligent Systems готовит продолжение популярной серии тактических JRPG. Наконец-то Fire Emblem появится и на старших консолях. В игре будет использована тотально переработанная система скиллов персонажей, появится трехмерная графика и большое количество добавлений и нововведений. Конечно, картинка звезд с неба не хватает, но удостоившиеся возможности поиграть в демку коллеги во весь голос кричат о первоклассном геймплее и сюжете. - *Д.М.*



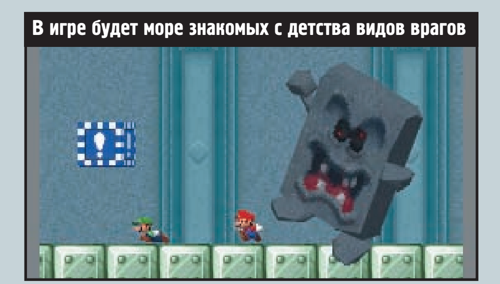
За этими квадратиками можно и не разглядеть, что идет абордаж, причем, сражаются целых три корабля

New Super Mario Bros.

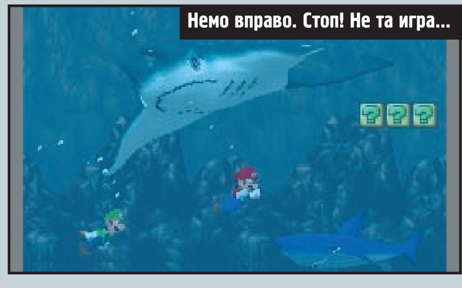
Жанр Платформер
Издатель Nintendo
Разработчик Nintendo
Платформа Nintendo DS
Дата выхода Не объявлена
Сайт www.nintendo.com

It's me, Mario!.. Миллионы геймеров по всему миру застывают на месте, услышав этот харизматичный голосок, и невольно начинают улыбаться. Вскоре это чувство вновь предстоит пережить и владельцам двухэкранного чуда от Nintendo.

В игре будет море знакомых с детства видов врагов



Немо вправо. Стоп! Не та игра...



После трехмерного римейка Mario 64 разработчики взялись за другую, не менее культовую часть сериала Super Mario Bros. Из основных отличий от своего прародителя на SNES, можно отметить наличие полигонной графики. - *Д.М.*

Dance Dance Revolution with Mario

Жанр Puzzle
Издатель Nintendo
Разработчик Konami
Платформа GameCube
Дата выхода Октябрь 2006
Сайт www.nintendo.com

Не успели геймеры отдохнуть от вечерних посиделок за DDR, как Nintendo и Konami анонсировали Dance Dance Revolution with Mario для GameCube, которая отличается от своей предшественницы, как нетрудно догадаться, присутствием не унывающего усатого водопроводчика. Устроив очередной турнир по теннису, Марио переквалифицировался в профессионального танцора. DDR with Mario нисколько не отклонился от исконных традиций сериала и содержит лишь пару новых режимов игры. Так что вновь заготавливаем коврики, зовем друзей, сажаем не умеющих танцевать готовить бутерброды и устраиваем соревнование. - *Д.М.*

Кажется у Марио троится в глазах. Танцы до добра не доводят



KONAMI

Castlevania: Dawn of Sorrow

Жанр Action/Adventure
Издатель Konami
Разработчик Konami
Платформа DS
Дата выхода Осень 2005
Сайт www.konami.com/gs/dawnofsorrow

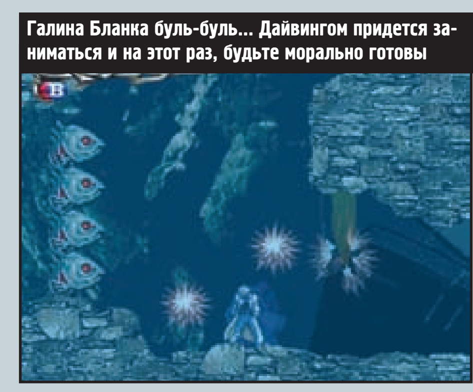
Castlevania: Dawn of Sorrow - прямое продолжение Aria of Sorrow, последней части сериала для GameBoy Advance. Игра унаследует от предшественницы главного персонажа со всеми его скиллами, в том числе - возможностью использовать души поверженных противников для получения дополнительных способностей. Не претерпит существенных изменений и хорошо знакомый движок, с той лишь разницей, что возрастет общий уровень качества графической обертки.

Подавляющее большинство новшеств окажется сосредоточенным на возможностях нижнего экрана консоли. Именно на нем развернутся все события, в то время как верхний будет служить вспомогательным целям - отображать карту, инвентарь и т.п. Тактильность нижнего экрана позволит игроку напрямую общаться с виртуальной средой. Более того, вынудит, ибо без использования стилуса окажется невозможным устранять некоторые препятствия и расправляться с боссами. И, разумеется, нас ждет очередное эпическое сказание о противостоянии света и тьмы. **- *NK***

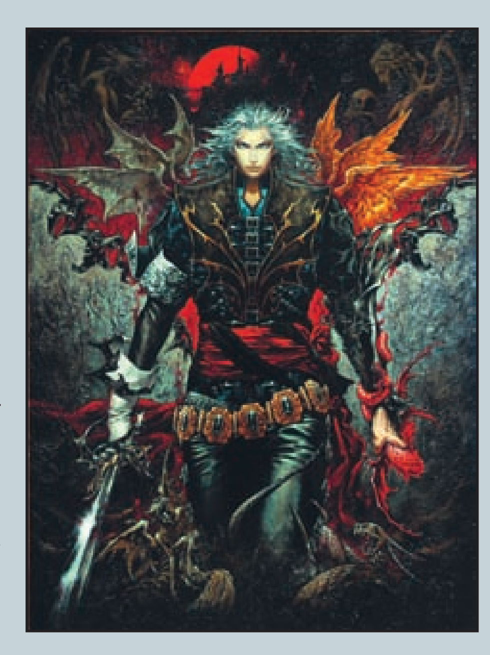
Использование нижнего экрана консоли DS в качестве основного – вызов уже устоявшимся принципам



Галина Бланка буль-буль... Дайвингом придется заниматься и на этот раз, будьте морально готовы

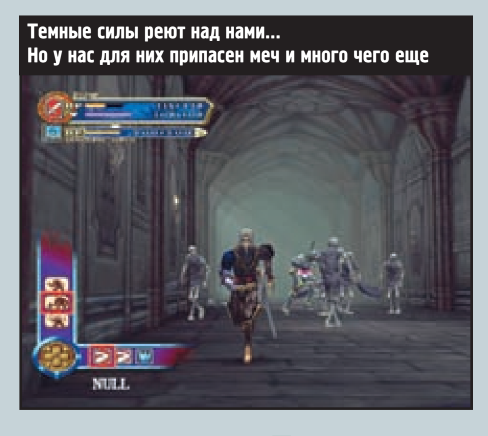


Castlevania: Curse of Darkness



Жанр Action/Adventure
Издатель Konami
Разработчик Konami
Платформа PlayStation 2, Xbox
Дата выхода Осень 2005
Сайт www.konami.com/gs/curseofdarkness

"Ни одна хорошая идея не должна остаться без продолжения" - именно под таким девизом трудится команда Кодзи Игараси над дальнейшей "трехмеризацией" серии Castlevania: Lament of Innocence в свое время убедила нас в том, что провал первых попыток перенести серию в 3D (имевших место еще на приснопамятной Nintendo 64) был лишь следствием слабой реализации множества инновационных задумок и низких возможностей самой приставки. CCoD впитает в себя все лучшее от предшественницы, при этом, по словам самих разработчиков, по уровню притязаний окажется ближе к Symphony of the Night (PS one), нежели к более аскетичной и следующей традициям ранних эпизодов LoI. Новый герой, захватывающая сюжетная линия, проверенный в бою геймплей, множество RPG-элементов, великолепная графика и традиционно серьезные боссы... Добро вновь пожаловать в мир Castlevania! *- NK*



Темные силы реют над нами...
Но у нас для них припасен меч и много чего еще



Налицо контраст между скудными ландшафтами и проработанными моделями персонажей

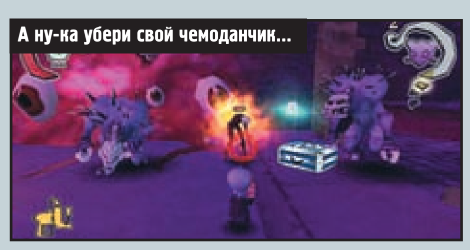
Death, Jr.

Жанр TPS/Платформер
Издатель Konami Digital Entertainment - America
Разработчик Backbone Entertainment
Платформа PSP
Дата выхода Лето 2005
Сайт www.konami.com/gs/deathjr

Death, Jr. - первый проект для PSP, видеофрагменты из которого чуть более года назад были продемонстрированы публике. Владельцев переносной консоли от Sony ожидает весьма любопытный платформер с крепким геймплеем, дополненным колоритными персонажами, взаимоотношения которых подарят геймерам море веселья.

Учился себе в обычной школе, самый обычный паренек - Смерть младший, и был у него самые обычные школьные друзья - зомби, сиамские близнецы, прочие

Красиво. Атмосферно. И забавно, к тому же



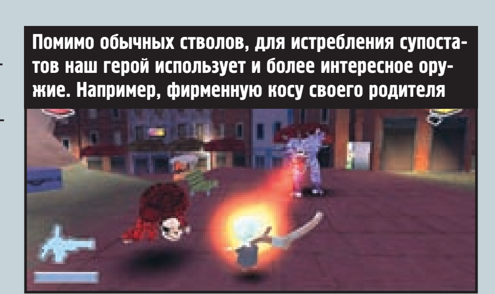
А ну-ка убери свой чемоданчик...



уродцы. И отправились они на самую обычную школьную экскурсию в музей, где девочка из его класса по имени Пандора (не иначе родственница той самой любознательной Пандоры из греческой мифологии) проявила повышенное любопытство и открыла древнюю шкатулку. В древней шкатулке прятались древние злые силы, во главе с главным мерзавцем Молохом, которые благополучно и выскочили на свободу. Мало того, что они обратно забирать не желают, так и еще захватили в плен друзей нашего героя.

Но мерзавцы не с тем связались, чтобы загнать тварей обратно под деревянную крышку - у Смерти младшенького есть приличный арсенал оружия, удобная в применении комбо-система и ставший признаком хорошего тона эффект slow motion. **- *NK***

Помимо обычных стволов, для истребления супостатов наш герой использует и более интересное оружие. Например, фирменную косу своего родителя



S.L.A.I. (Steel Lancer Arena International)

Жанр Simulation
Издатель Konami Digital Entertainment - America
Разработчик Konami
Платформа PlayStation 2
Дата выхода Осень 2005
Сайт www.konami.com/gs/slai

Что-то куда-то летит, что-то где-то взрывается... Красота!

Режим split-screen все еще не выброшен на свалку истории, хотя на дворе давно наступила эпоха онлайнового мультиплеера



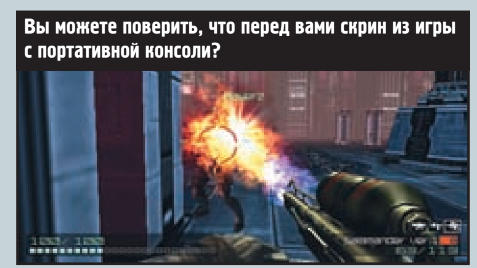
О причинах необъяснимой любви японской поп-культуры к гигантским роботам давно уже можно писать ученые трактаты и диссертации. Если анонсы нам не лгут, то S.L.A.I. - типичный симулятор боевого робота. Одна из ключевых особенностей игры - потрясающий по масштабу набор вариаций тюнинга, включающий более миллиона различных конфигураций мехов. Основной упор будет сделан на сетевом режиме (принять участие в котором смогут до четырех желающих), а также на различных тактических возможностях ведения боя. Прекрасно выполненная графика, потрясающие видео- и звуковые эффекты, огромные локации и безупречно воплощенная футуристическая атмосфера - набор веских аргументов, с помощью которых разработчики надеются привлечь внимание масс к этому продукту. Если не подведет реализация, то поклонникам Mech Assault и Armored Core будет где развернуться. **- *NK***

Coded Arms

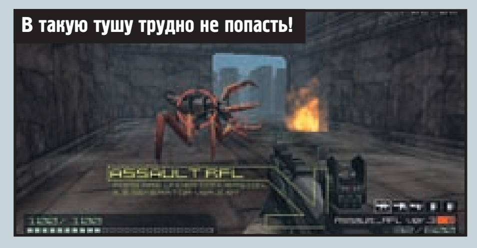
Жанр FPS
Издатель Konami Digital Entertainment - America
Разработчик Konami
Платформа PSP
Дата выхода Лето 2005
Сайт www.konami.com/gs/codedarms

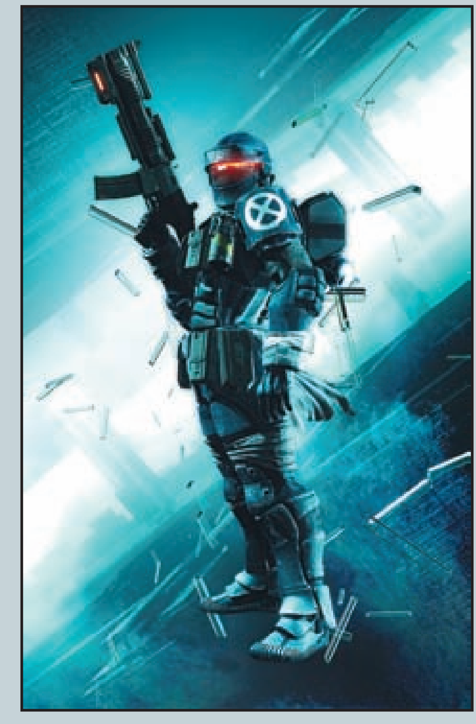
Сложно поверить, что проект выходит на портативной платформе: такая графика нечасто встречается и на PS2. В остальном CA - вполне традиционный FPS со всеми характерными атрибутами, но не более того. Впрочем, не будем забывать, что столь популярный жанр делает лишь первые шаги по владениям PSP. Возможно, именно на эту игру в будущем станут равняться. Кроме очень качественного внешнего вида здесь присутствует впечатляющий выбор оружия (более тридцати наименований) и многопользовательский режим на четыре персоны. Помимо прочего разработчики стараются завлечь нас атмосферой фантастического триллера, а с целью повышения реиграбельности в игру включен генератор случайных локаций. Coded Arms уже вышла на территории Японии и в обозримом будущем доберется и до нас. **- *NK***

Вы можете поверить, что перед вами скрин из игры с портативной консоли?



В такую тушу трудно не попасть!





Metal Gear Solid 4



Жанр Action
Издатель Konami
Разработчик Kojima Productions
Платформа PS3
Дата выхода Не объявлена
Сайт www.konami.jp/gs/kojima_pro/english/004.html

Как и следовало ожидать, надолго оставлять в покое вселенную Metal Gear разработчики не собирались. Слухи о работе над следующим эпизодом ходили еще до выхода Metal Gear Solid 3: Snake Eater, а первые официальные заявления по поводу были озвучены еще полгода назад.

К презентации проекта на выставке E3 Хидео Кодзима подошел с присущим ему юмором и остроумием. Видеоролик MGS 4 мы досматривали, лежа под столом, утирая слезы и задыхаясь от хохота. Зайдите на наш DVD в раздел Special и оцените, с каким изяществом и цинизмом маэстро Хидео высмеял будоражившие публику слухи о кадровой ротации внутри работающей над сериалом команды. При этом о самой игре было сказано не так уж много. Однако теперь окончательно и бесповоротно расставлены все точки над "i" в вопросе о том, кто будет участвовать в работе над проектом. Самое главное - Кодзима по-прежнему на капитанском мостике!

Проект разрабатывается дочерней по отношению к Konami студией Kojima Productions (в недалеком прошлом - Konami Computer Entertainment Japan West Team), которая, как утверждает официальный манифест, собирается выдавать на-гора продукцию исключительно высшего сорта. "Мы постараемся вернуться в эпоху, когда продажи игр напрямую зависели от уровня их качества. Мы - нечто большее, чем просто бизнес-проект, мы - коллектив творцов". Смелые и правильные слова, дело за малым - воплотить их в осязаемую реальность.

Что касается непосредственно игры, то о ней известно следующее. Главным героем окажется наш общий любимец Солид Снейк, отбивший свой законный стул с надписью main character у завоевавшего весьма спорную репутацию Рэйдена. О сюжете можно лишь строить догадки, более-менее точно известно только время действия: MGS 4 является сиквелом MGS 2: SoL. О прочих задействованных персонажах сказать что-либо трудно, правда, в пресс-релизах и на просторах всемирной Сети появились выполненные в узнаваемом стиле арт-работы дизайнера Едзи Синкавы, на которых помимо Снейка и Рэйдена изображены Мерил, Оцелот, Вамп, Отакон, а также две неопознанные личности, одна из которых вполне может оказаться легендарным Биг Боссом.

Болтовней о геймплее Кодзима заинтриговал всех еще пуще. Страждущей общественности было поведано о внедрении в игру некоего основополагающего принципа nowhere to hide ("негде спрятаться"). Что это значит? Сам Кодзима утверждает, что ни одно из мест, где герой сможет схорониться, не гарантирует стопроцентную защиту от вражеских глаз. Виртуальный мир в MGS4 будет динамично изменяться. То есть, если вы решили спрятаться, например, за машиной, то она может уехать. Если за деревом - его могут спилить. Звучит все это весьма многообещающе. Остается посмотреть, как подобные наполеоновские планы будут претворены в жизнь. Также великий игродел обмолвился о возможном появлении онлайнового режима и объединения с Metal Gear Acid 2, которая должна будет выйти на PlayStation Portable.

Нам же остается находиться в предвкушении, надеяться на лучшее и верить в Кодзиму. С нетерпением ждем свежих новостей от Хидео и компании. - *О.Г.*



Crime Life: Gang Wars

Жанр TPS
Издатель Konami
Разработчик Konami
Платформа Xbox, PS2
Дата выхода Осень 2005
Сайт www.konami-crimelife.com

Знаменитая японская компания (вернее, ее европейское подразделение) делает игру о нелегких буднях обитателей американских черных кварталов. (И не удивительно, только ленивый сейчас не хочет повторить успех GTA: San Andreas.) В Crime Life: Gang Wars геймерам предстоит взять под опеку молодого афроамериканца по имени Тре. Поначалу



Меня мало, но я с дедушкиным тесаком

придется постепенно сколачивать банду, сдерживать натиск конкурирующих преступных группировок, подминать под себя улицы, а затем и целые кварталы. По мере роста репутации в арсенале главного героя и его сподвижников появятся новые пушки и приемы рукопашного боя, а стоянки пополнятся свежедобытыми тачками и мотоциклами. Обилие массовых потасовок и чрезмерное употребление фраз "YO! Wazup man?!" гарантировано. - *В.Ч.*



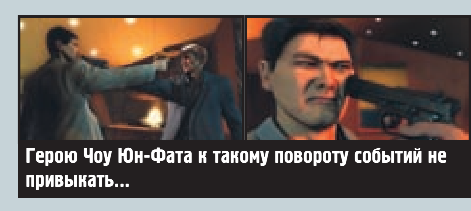
MIDWAY

Stranglehold

Жанр FPS
Издатель Konami Digital Entertainment - America
Разработчик Konami
Платформа PSP
Дата выхода Лето 2005
Сайт www.konami.com/gs/codedarms

Чикагская студия Midway Games совместно с компанией Tiger Hill Entertainment умудрилась совместить рабочие графики двух звезд восточного кино: Чоу Юн-Фата и Джона Ву. Первый помолодел на десяток лет и вернулся к сделавшему его знаменитым режиссеру в образе бесстрашного инспектора Текила (100-процентная внешняя схожесть и голос перебравшегося в Голливуд актера прилагаются). Если верить разработчикам, то нас ожидает виртуальное продолжение боевика "Круто сваренные". Именно оттуда родом великолепная хореография перестрелок на пистолетах, замедленные кадры полета пули, раскадровка порхания тела главного героя и прочие штучки, столь распространенные в "Матрице" и Max Payne.

В последнее время медленно, но верно теряющий свой некогда высокий статус в киношной среде Джон Ву согласился лично курировать процесс разработки Stranglehold, дабы игра вобрала в себя все то, чем прославились ленты режиссера в период гонконгского этапа его творчества. Пока что о проекте известно самую малость. Относится он к жанру TPS, и действие в нем разворачивается в Гонконге и Чикаго. Сюжет крутится вокруг незаконного оборота оружия и наркотиков, что, впрочем, и не удивительно, вокруг чего сюжетам Джона Ву еще крутиться? - *В.Ч.*



Герою Чоу Юн-Фата к такому повороту событий не привыкать...

Mortal Kombat: Shaolin Monks

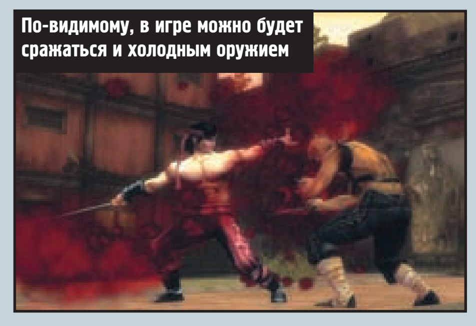
Жанр Beat em up
Издатель Midway
Разработчик Midway Los Angeles
Платформа Xbox, PS2
Дата выхода Сентябрь 2005
Сайт www.mkmonks.com

Несмотря на то, что Midway старательно впарила покупателям два новых проекта из вселенной Mortal Kombat, незначительно отличающихся друг от друга, Shaolin Monks - никакой не сиквел Deception, а всего-навсего побочный продукт. Видимо, судьба MK: Special Forces разработчиков нисколько не смущает. Shaolin Monks вызвала массу кривотолков. Часть поклонников серии (считающих, что MK должен быть только чистокровным файтингом) пророчила игре бесславный крах. Другие (среди поклонников есть те, кому понравился MK: SZ), наоборот, предрекала успех. Определенно можно сказать одно - игру заметили, а значит Midway в очередной раз добилось своего.

Предполагается, что Shaolin Monks станет настоящим action в лучших традициях жанра. Персонажи путешествуют по локациям, созданным на основе арен из игр сериала, и развешивают затрещины всему, что подвернется под руку, набирая, таким образом, очки опыта, которые можно потратить на приобретение



Mortal Kombat: Shaolin Monks


По-видимому, в игре можно будет сражаться и холодным оружием


Не Барака, но тоже достойные противники

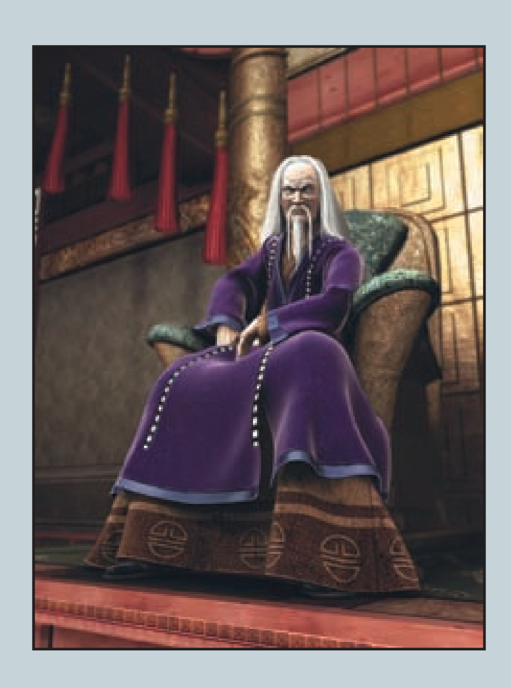
новых движений. Предусмотрено множество способов, позволяющих расправляться с врагами быстро и болезненно: всевозможные неблокируемые удары, специальные финты и комбо-связки, плюс фаталити. Впрочем, этим геймплей не ограничивается. В мире MK найдется место классическим платформенным элементам, разгадыванию простеньких задачек и преодолению хитроумных ловушек в лучших традициях персидских принцев. Помимо "сингла" в Shaolin Monks появится кооперативный режим как минимум для двух человек. Во время игры с напарником становятся доступны так называемые "Team Fatalities", то есть возможность совместного добивания противника. Например, если враг стоит перед вами, слегка покачиваясь, с нулевой жизнью, то напарник отрывает ему руки, а вы - ноги.

Среди анонсированных персонажей много личностей, не требующих представления, но приятным сюрпризом для фанатов, несомненно, является возвращение Бараки. По-видимому, расе лысых мутантов приготовили особую роль в сюжете Shaolin Monks.

Действие игры начинается с момента финальной битвы Лю Канга с Шан Цунгом в первом MK и плавно переходит в мир MK2. Вы в подробностях узнаете, чем (помимо драк) занимались знакомые с детства герои.

Что касается графики, то пока Shaolin Monks ничего особенного продемонстрировать не может. Угловатые модели, нечеткие текстуры и слабоватые спецэффекты. На скриншотах это заметно невооруженным глазом. Разработчики утверждают, что движок умеет отображать на экране целые толпы врагов, от количества которых будет просто рябить в глазах, но при такой графике это вряд ли будет плюсом.

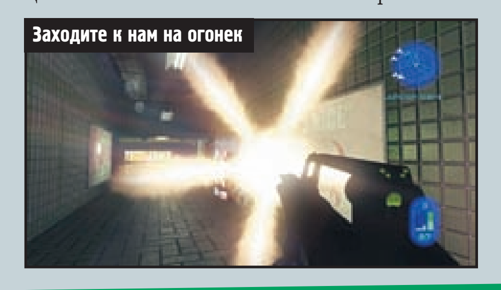
Два предыдущих побочных проекта, основанных на вселенной MK, скажем прямо, были не ахти, но Shaolin Monks все же питает некоторые надежды. Пусть и в качестве продукта для фанатов Mortal Kombat. ***- Д.М.***



Microsoft® Perfect Dark Zero

Жанр FPS
Издатель Microsoft
Разработчик Rare
Платформа Xbox 360
Дата выхода Декабрь 2005
Сайт www.perfectdark.com

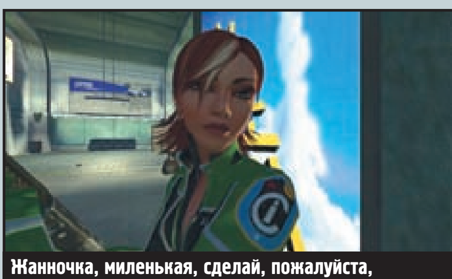
Создатели Perfect Dark Zero планировали выпустить его на GameCube еще в конце 2002 года, но после перехода компании Rare под уютное крылышко Microsoft им пришлось перестраивать игропроизводство под Xbox. Видимо, что-то у них не срослось, и релиз приключений сексапильной Жанны Дарк передвинули на более дальний срок. Спустя некоторое время перед разработчиками встал вопрос, а стоит ли идти старым путем, если есть возможность значительно улучшить графику и выпустить продукт уже на Xbox 360? Тем более что руководство корпорации Билла Гейтса возлагает на проект большие надежды и неустанно заявляет прессе, что обладающая огромным потенциалом Perfect Dark Zero сделает для приставки нового поколения примерно то же, что в свое время сделал Halo для Xbox.


Заходите к нам на огонек


Весь город превратился в обитель ходячих скелетов

На первый взгляд эта фраза покажется чистой воды бравадой. Но игра и на самом деле представляет собой крепкий орешек. Во-первых, это не абсолютно новый тайтл, которому пришлось бы с нуля пробивать себе дорогу к сердцам геймеров. Ее предшественник по имени Perfect Dark отметился на Nintendo 64 и снискал исключительно восторженные отзывы. Так что старая армия фанатов у Жанны есть. Думаем, им будет интересно узнать, чем же занималась их любимица тремя годами ранее.

Второй веский аргумент - динамичный игровой процесс, замешанный на стильном дизайне уровней. Девушка использует 22 вида оружия, умеет летать при помощи реактивного ранца (нечто подобное ожидается в James Bond: From Russia with Love от Electronic Arts), а также без малейшего зазрения совести разрушает окружающие интерьеры.


Жанночка, миленькая, сделай, пожалуйста, умное личико специально для фотокорреспондента "Консоли"

Третий довод в пользу Perfect Dark Zero - мощный графический движок. На модель каждого противника тратится 5 тысяч полигонов, при этом на одной карте спокойно кучкуется до 50 персонажей.

Наконец, для любителей коллективных баталий специально заготовлено несколько режимов мультиплеера. ***- В.Ч.***



Battlefield 2: Modern Combat

Жанр FPS
Издатель Electronic Arts
Разработчик Electronic Arts UK Studio
Платформа PS2, Xbox, PSP, Xbox 360
Дата выхода Осень 2005
Сайт www.eagames.com/official/battlefield/moderncombat/us/home.jsp



Знаменитая шведская контора Digital Illusion поглощена работой над PC-версией Battlefield 2, поэтому выделка консольного варианта знаменитого командного FPS было поручено британскому отделению EA. Несмотря на ограниченные мощности ныне здравствующих приставок, разработчикам удалось втиснуть в игру огромные открытые пространства. Все в порядке и с физической моделью. Подорвавшись на мине, МП подпрыгивает над грунтовой дорогой, а сопровождающая его пехота начинает кувыркаться в воздухе.

События Modern Combat развернутся в наши дни на территории Казахстана. В конфликте участвуют фанатичные арабские повстанцы, объединенные силы Европы, союз Китая с дальневосточными странами и миротворческий контингент “прогрессивного” Запада, главным образом - бойцы звездно-полосатой армии.

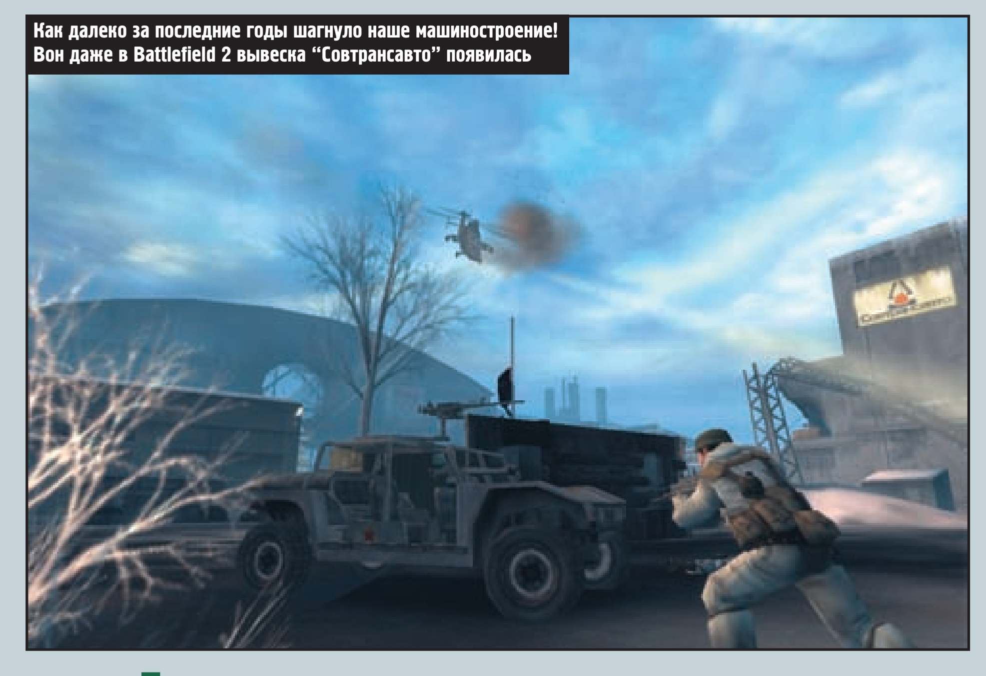


Судя по скриншотам, не останется в стороне от глобальной драки и Россия.

Миссии одиночной кампании основаны на продвижении героя и его напарников от одного чекпоинта к другому с сопутствующим отстрелом оппонентов.

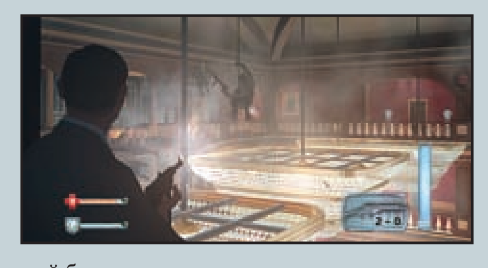
Что касается сетевого режима, то 24 игрока смогут управлять более чем 30 транспортными средствами (как наземными, так и воздушными), уничтожая врагов из 50 видов стрелкового оружия. Солдаты могут принадлежать к одному из пяти классов: штурмовик, спецназовец, пулеметчик, инженер и снайпер. Предусмотрена поддержка голосовой связи: достаточно вооружиться микрофоном и наушниками с USB-портом.

Battlefield 2: Modern Combat появится на PS2 и Xbox осенью этого года, переход же на приставки нового поколения произойдет в первом квартале следующего. - *В.Ч.*


Как далеко за последние годы шагнуло наше машиностроение! Вон даже в Battlefield 2 вывеска “Совтрансавто” появилась

James Bond: From Russia with Love

Жанр Action
Издатель Electronic Arts
Разработчик Redwood Shores
Платформа PS2, Xbox, GC
Дата выхода Ноябрь 2005
Сайт www.eagames.com/official/bond/fromrussiawithlove/us/home.jsp

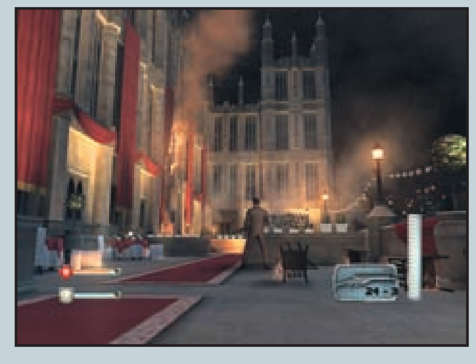


В 1963 году мир увидел шпионскую сказку “Из России с любовью”. После этого о Джеймсе Бонде больше стали говорить не как о герое бестселлеров Яна Флеминга, а как о неотразимом мужчине средних лет в идеально выглаженном костюме и с черным пистолетом. С той поры появилось множество новых приключений бесстрашного агента, причем значительная их часть не демонстрировалась в кинотеатрах и не принадлежала к литературе. Зато мы в них играли.

James Bond: From Russia with Love

Лечу я это себе на ракетном ранце, лечу... И тут у меня кончается гонорар





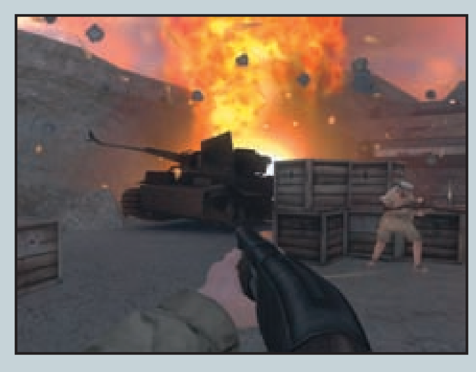


В XXI веке Electronic Arts приобрела за круглую сумму право ваять продукты по мотивам киношных приключений Джеймса Бонда, заодно потратившись на гонорар одному из лучших Бондов всех времен - Шону Коннери. Несмотря на почтенный возраст, сэр Шон до сих пор продолжает активно сниматься в кино и не прочь озвучить свое виртуальное воплощение. Вот что он сказал об индустрии приставочных развлечений: "Как актер я вижу в этом новый шанс для самовыражения. Видеоигры сейчас очень популярны. Хочется посмотреть, что из этого выйдет".

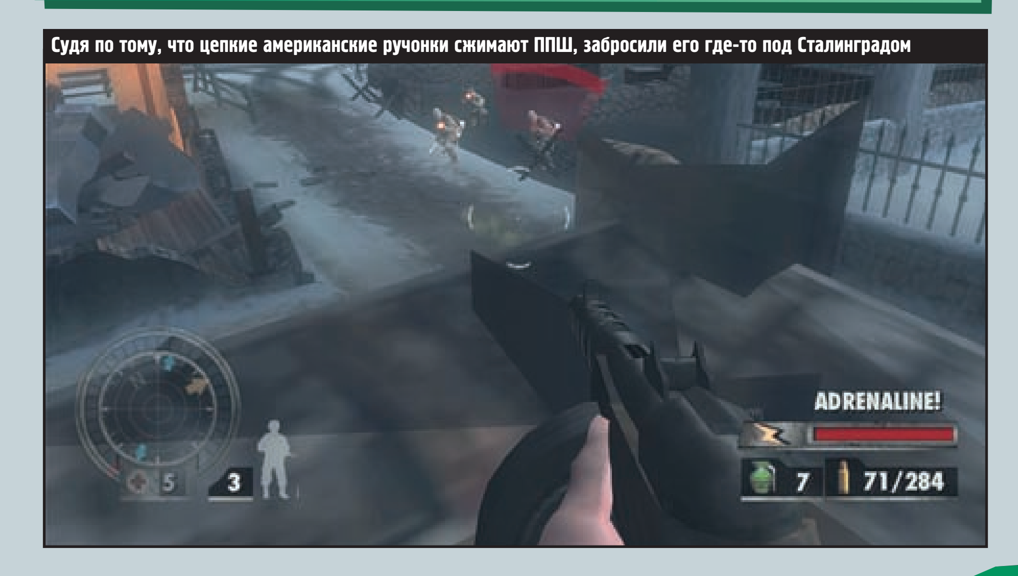
Геймплей отличается большим количеством быстро сменяющих друг друга экшн-сцен. Хладнокровный 007 зависает в воздухе с помощью ракетного ранца и поливает армады врагов огнем из пистолета-пулемета или же без малейших сомнений достает ракетой засевшего на лондонском Биг Бене террориста. Помимо перестрелок в игре присутствуют рукопашные схватки. Только выглядят они уж чересчур скоротечно: один боковой удар в челюсть - и противник видит сон с порхающими по кругу желтыми птенчиками. Что касается неизбежных для любой бондианы роковых красоток, то мы обязательно и подробно расскажем о них в ревьюшке. **- *В.Ч.***

Medal of Honor: European Assault

Жанр FPS
Издатель Electronic Arts
Разработчик EA Games
Платформа GC, PS2, Xbox
Дата выхода 7 июня 2005
Сайт www.eagames.com/official/moh/europeanassault/us/home.jsp



Судя по тому, что цепкие американские ручонки сжимают ППШ, забросили его где-то под Сталинградом



В 1999-м Dreamworks Interactive выпустила Medal of Honor для PlayStation, породив столь популярный в наше время жанр "FPS по мотивам Второй мировой". В следующем году Medal of Honor: Underground закрепил достигнутый успех. Вот почему European Assault можно считать продолжателем давно заложенных традиций.

На этот раз Electronic Arts предложила проработать диздок игры режиссеру, сценаристу и продюсеру Джону Милиусу ("Прямая и явная угроза", "Конан-варвар", "Красный рассвет"). Впрочем, самое главное достижение Джона - это совместный с Фрэнсисом Фордом Копполой "Оскар" за сценарий к "Апокалипсису сегодня". **- *В.Ч.***

Medal of Honor: European Assault



Главный герой European Assault - лейтенант Уильям Холт, который по совместительству является агентом некой Office of Strategic Services (OSS). США в начале сороковых еще не ввязались в войну с Германией, но при этом янки активно пакостили фашистам. Уильям отправляется в немецкий тыл с целью сбора информации о создании тяжелого танка "Тигр". Также требуется раздобыть сведения о разработке ядерного оружия. На фоне подобной глобальности, задания, связанные с фотографированием топливных складов или атакой доков St. Nazaire (один из немногих портов, способных приютить грозный "Тирпиц") - сущая мелочь. В общем, исход войны и судьба человечества зависит от ваших умелых действий.

По ходу игры Уильяму предстоит побывать в Бельгии, Франции, Северной Африке и СССР. Как и раньше, все уровни строго подчинены множеству заранее прописанных скриптов. ***- В.Ч.***



The Godfather

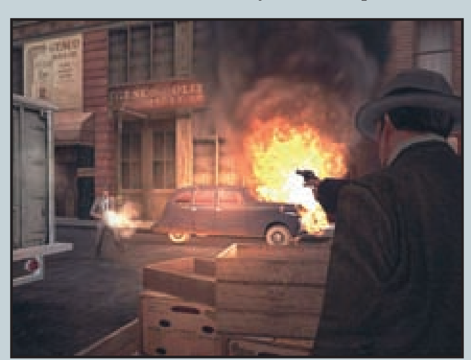
Жанр Action
Издатель Electronic Arts
Разработчик EA Redwood Shore
Платформа PS2, PSP, Xbox
Дата выхода Осень 2005
Сайт www.eagames.com/official/ godfather/godfather/us/index.jsp

Независимо от того, обернется ли The Godfather от EA Redwood Shore провалом или же осыплет создателей золотым дождем, данный проект надолго оставит свой след в истории игровой индустрии. Во-первых, в основе игры лежит четырежды оскароносное творение великого режиссера Фрэнсиса Форда Копполы. Фильмы подобного класса не так часто становятся первоисточниками для электронных развлечений.

Во-вторых, впечатляет количество привлеченных к разработке людей. Только число занятых в озвучке актеров, снявшихся в оригинальном "Крестном отце", переваливает за отметку в 20 человек. Ну а о том, что покойный Марлон Брандо (Вито Корлеоне) успел записать свой неповторимый голос буквально за несколько дней до кончины, следует говорить и вовсе как об уникальном случае. Что касается корпящих над игрой дизайнеров, художников, программистов и прочей девелоперской братии, то их насчитывается свыше ста человек.

В-третьих, интригует сценарий. Герои и события знаменитой ленты выступают как фон, на котором бурлят новые страсти. На протяжении 10 лет (с 1945 по 1955 год) отслеживается судьба двух друзей, случайно ставших свидетелями покушения на крестного отца. За это время, благодаря значительно усовершенствованному редактору персонажей из спортивного сериала Tiger Woods PGA Tour, у действующих лиц постепенно изменятся и фигуры, и физиономии.

В-четвертых, это, пожалуй, первый потенциальный конкурент сериалу Grand Theft Auto, реально способный сбросить творение Rockstar с царского трона. Некоторые уже пытались найти идеальную пропорцию между экшном и ездой на автомобилях, но стабильно пролетали мимо кассы (взять хотя бы Driv3r). Создатели The Godfather полагают, что лучше всего смотрится соотношение 80 к 20. ***- В.Ч.***







PREVIEW

NOTORIOUS: DIE TO DRIVE

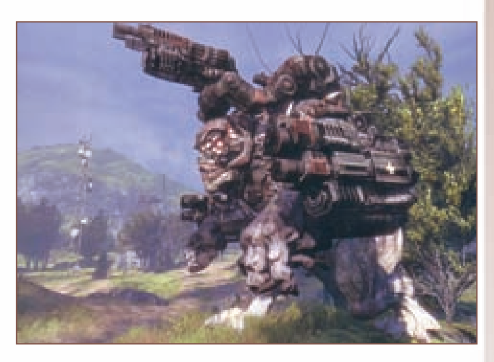


DEAD OR ALIVE 4





GEARS OF WAR



25 TO LIFE



Вацап, нигга!?

Жил-был когда-то не так давно, в прошлом веке, популярный рэп-артист по кличке NOTORIOUS B.I.G., жил он, как негры любят говорить, на West Coast, сочинял мелодичные рэп-композиции, тусовал с привлекательными негритянками, называемыми bitches, но до наших дней не дожил. Пусть земля ему будет, как говорится, пухом.

Французская компания Ubisoft когда-то давно была малоизвестной и совсем не такой могущественной, как сейчас. Выпускала себе причудливые игрушки, но, благодаря исключительно грамотной маркетинговой политике, в данный момент времени превратилась в мощного, коммерчески успешного издателя, который распростер свои многочисленные ручищи по всему земному шару и понатыкал офисов почти во все крупных мегаполисах планеты.



И вот в 2005 году судьбы NOTORIOUS и Ubi чудесным образом пересекутся. Французская компания готовит первый гангстерский авто-боевик, в котором игроку отводят пленительную и загадочную роль "чОрного брата". Да, небольшое уточнение, это не tribute погибшему чтецу речитативов, а, конечно же, очередной верный маркетинговый ход компании. Однако в мозгу любого почитателя рэп-культуры при упоминании слова NOTORIOUS сразу всплывает образ толстого чОрного рэппера. Пусть земля будет ему пухом.

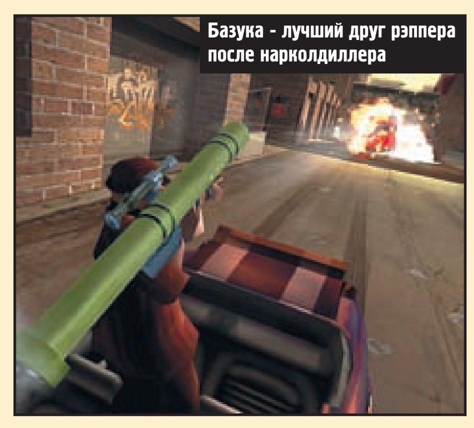
В NOTORIOUS: Die To Drive вы начинаете в качестве достаточного глупого, агрессивного и весьма амбициозного, как уже говорилось, "чОрного брата", у которого есть друг, пушка, бейсбольная бита, потрепанный рыдван, который умеет ритмично качать подвеской и неистовое желание иметь виллу, широкоэкранный телевизор и телок (bitches) повсюду в неограниченном количестве. Драгс,

Жанр	Автогонки+Action
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Ubisoft
Платформа	Xbox, PlayStation 2
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	www.ubi.com

рок-н-ролл и водка, естественно, прилагаются. Вот такой однозначно аморальный у игры сюжет, что, впрочем, не отрицает явно выигрышной его коммерческой составляющей. Сегодня музыкальный стиль r'n'b как никогда популярен, негр (ой, простите, афроамериканец) 50cent является кумиром молодежи и каждый, даже самый белый Eminem хочет научиться красиво двигать тазом и исполнять многозначительные движения руками, при этом жуя жвачку и выдавая не менее пяти слов в секунду. Поэтому будущее игры лично мне кажется как нельзя более радужным.

Вообще, по составу перед нами будет самая настоящая гоночная аркада с всепоглощающим использованием оружия. Во время заезда у игрока всегда будет под рукой альтернативный способ его успешного завершения. Либо красиво приехать первым, либо порвать ж(cencored) всем враждебно настроенным "чОрным братьям" с помощью пистолетов, пулеметов, бейсбольных бит, разнообразных горячительных коктейлей (типа "Молотов") и прочих подручных средств уничтожения двигающихся тачек. Глядя на скриншоты, невольно делаешь вывод о том, что геймплей будет выглядеть крайне феерично, а динамика игры не пострадает. Эти догадки отчасти подтверждают и потрогавшие руками раннюю рабочую версию игры западные коллеги, которые в один голос утверждают, что NOTORIOUS: Die To Drive - это потенциально развеселая, совсем не сложная, но очень захватывающая автомобильная "экшн"-аркада.


Десять лет назад здесь же гнались за Джоном Коннором


Базука - лучший друг рэппера после наркодиллера

Сами разработчики твердят о беспрецедентности своего нового "чОрного" боевика. Обращают наше внимание на то, что игра не будет отягощена навязчивой сюжетной линией, а представит собою последовательность заданий (всего около 45 этапов) с обобщенной подачей новшеств в жизни главного героя. Кстати, в перспективе вы сможете сколотить банду таких же братьев как вы состоящую из 20 членов, возьмете полный контроль над West Coast, у вас будет шикарная вилла на берегу океана, вы станете добрым самодовольным негром с золотыми зубами и цепями общим весом тридцать килограммов. Иными словами, есть к чему стремиться. Знаете, меня уже очень-очень сильно заинтриговала эта игра.



Ну, а на сладкое я оставил самое главное в "чОрном" лайф-стайл. Конечно же, это музыка. Бас, рваный бит и напряженные, познавшие смысл жизни и смерти голоса популярных негритянских рэп и соул исполнителей. Именно музыка является тем самым штрихом, которая сделает картину существования простого черного парня с западного берега такой очаровательной, романтической и законченной.





reckless nigga

Dead or Alive 4

Место женщины

Жанр	Fighting
Издатель	Tecmo
Разработчик	Team Ninja
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Ноябрь 2005
Сайт	www.tecmogames.com

Что бы там ни утверждали злые языки, якобы выражая общественное мнение, серия Dead or Alive - не просто стрип-шоу с участием пышногрудых девиц анимешной наружности. Это в первую очередь файтинг. Пусть местами несерьезный и легкомысленный, но все-таки файтинг со своей атмосферой и философией. Вспомним, что в каждой новой DoA было энное количество весьма ценных идей, которые не постеснялись заимствовать другие разработчики.

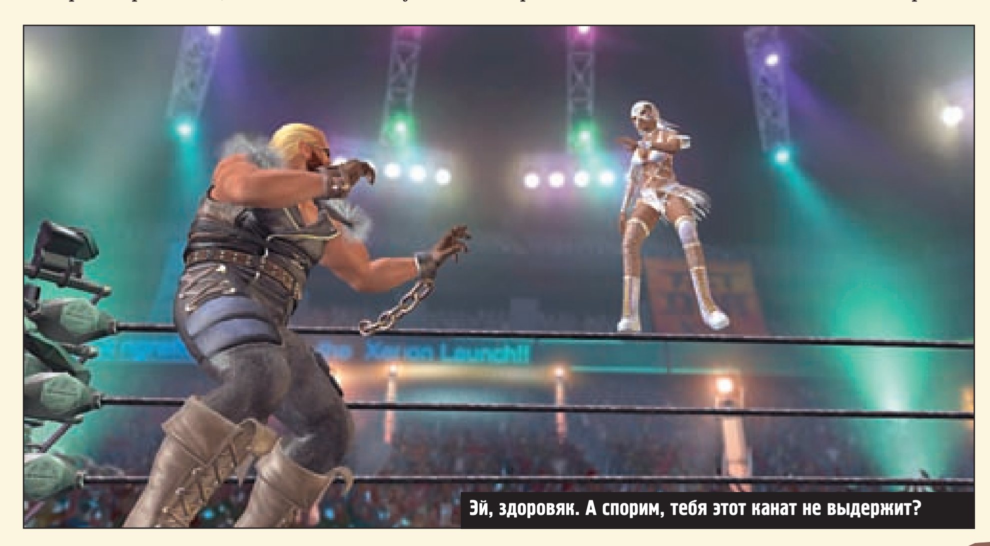
Изящные дамские сумочки продают во-о-он в том магазине. Следуйте по направлению моего пинка

Нет никаких сомнений в том, что Dead or Alive 4 входит в список самых ожидаемых игр для Xbox 360. Во многом благодаря тому, что господа из Team Ninja всегда уделяют особое внимание качеству графического оформления. Именно поэтому техническая сторона их последних продуктов была на высоте. Предполагается, что DoA4 совершит революцию в области визуального ряда, появившись на консоли следующего поколения. Да и генеральный директор Team Ninja Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki) заверил публику, что четвертая часть является одним из приоритетных проектов компании. Таким образом он дал понять, что нас ожидает, как минимум, нечто гениальное.

Хотя работа над DoA4 далека от завершения, посетителям E3 продемонстрировали видео игрового процесса (само собой, вы сможете найти его на нашем диске). Признаться, ничего революционного замечено не было. Большинство изменений можно причислить к чисто косметическим: арены стали больше и детализированнее, возросло количество интерактивных предметов, персонажи ощутимо прибавили в полигонах. Положительных отзывов заслуживает дизайн арен. Особенно впечатляет ночной город, где выясняющих отношения на дороге бойцов может в любой момент сбить проезжающая машина. Также, нам обещано несколько новых персонажей и пара ящиков одежды для постоянных участников турнира. Вот, собственно, и все.

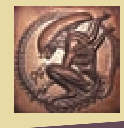
Само собой, в DoA4 будет расширена онлайн-составляющая, включая поддержку голосового и текстового чатов, и возможность формировать бойцовские кланы.

Расписывая достоинства готовящейся игры, Итагаки отметил, что разочарован политикой Microsoft относительно выбора носителей информации для новой консоли. По его утверждению, двухслойного DVD банально не хватит для вмещения видео высокого разрешения, коим будет щеголять новая часть Dead or Alive. Впрочем, подобное "ворчание профессионала" никоим образом не повлияет на решение Team Ninja выпустить игру эксклюзивно для Xbox 360.



Эй, здоровяк. А спорим, тебя этот канат не выдержит?

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



Хит-конвейер

Жанр	TPS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Epic
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	2006
Сайт	www.epicgames.com

Где-то в глубинах организма скрываются древние механизмы, которые спали на протяжении тысяч поколений, но сохранили свои возможности нетронутыми. Классический пример - отношение полевой мыши к силуэту ястреба. Даже вырезанный из бумаги, этот силуэт, поднесенный к клетке, заставляет мышь в панике искать спасения.
Джеймс Боллард. "Затонувший мир"

Если вам довелось некоторое время назад увидеть демонстрационные ролики третьей версии движка Unreal, то определенное представление о Gears of War вы уже имеете. Не заметили схожести артов игры с использованными в тех роликах декорациями? Обязаны были заметить. Вспомните тамошних монстров - таких кровожадных белесых зверюг с морщинисто-зубастыми харизмами. Вспомните каменную кладку стен, созданную одной текстурой, но выглядящую как настоящая, вспомните высокодетализированные живописные городские развалины. Ну, как, память возвращается?

Во-о-от. На самом деле это все было не просто так. Господа из Epic продемонстрировали миру не просто возможности своего движка, они показали нам, как будут выглядеть игры будущего, конкретнее, пророк их - новый шутер Gears of War, разрабатываемый эксклюзивно для Xbox 360.



Цех по выпуску шестеренок

Пророком пророка на E3 выступил Клифф Блезински (Cliff Bleszinski), главный дизайнер Epic и идейный вдохновитель (и руководитель работ над) Gears of War. Именно с его слов стали известны некоторые детали потенциального эпиковского хита, описанные ниже.

При взгляде на предысторию и игровой мир Gears of War задаешься вопросом: что это, воплощение каких-то негаснущих детских фантазий разработчиков или намеренный маркетинговый ход? В сюжете сведено процентов этак семьдесят штампов из известных голливудских блокбастеров.

Судите сами. Местом действия была выбрана планета Сера (Sera), точь-в-точь напоминающая старушку Землю. И жили на ней такие же двуногие прямоходящие сапиенсы с приставкой Homo, которые точно так же делились на нации и развивались, строя прекрасные города в европейском стиле, с одной стороны, и всевозможные средства уничтожения, с другой. Затем в какой-то момент на планете был открыт источник супердешевой энергии, обещающий несусветные богатства ее обладателю. Ну чем не повод для мировой войны? Сказано - сделано: человечество успешно поистребляло самое себя, изрядно сократившись в количестве. И тут, в самый разгар веселухи, из-под земли вдруг поперли несметные полчища каких-то тварей, названных Locust Horde в честь непрошеных гостей, которые любят поиграть в "саранчу". Твари, несмотря на свою тварюжность, оказались противником организованным, хитрым и сильным. Выкапываясь посреди ночи в населенных уцелевшими людьми городах, они дисциплинированно начинали откусывать гражданам пятки по колено, что привело к еще большему падению численности местного населения и всеобщей панике. Наконец, жалкие остатки человечества



скучковались на большом горном плато, настолько твердом, что твари так и не смогли прогрызть под него дорогу.

Объединенные человекообразные воспылали праведным гневом и решили вернуть себе утраченную планету. И пока самые светлые умы придумывали, каким бы дустом вражин опылить, дабы те окочурились, не самые светлые умы, то бишь военные, организовали систему обороны плато и стали засылать в стан врага мобильные отряды десанта, чтоб тот не расслаблялся раньше времени.

Играть нам предстоит за капитана одного из таких шоко-трепетных подразделений, мрачного мужика по имени Маркус Феникс.

Вы думаете, на этом производственные штампы кончаются? Ха! Не дождетесь. Феникс наш, ясный сокол, не просто боец, он, понимаешь, трагический герой, который оставил свой пост во время первого штурма подземных тварей, чтобы спасти отца. За что пошел под трибунал, но все ж таки был возвращен в десант по причине нехватки личного состава из-за высокой текучести кадров. Наконец, отдельной штамповочной статьей идут подопечные в отряде Маркуса. Шестеренка войны №1 - напарник, которому поруча-

АВТОР
Com.Andor



Gears of War





ется произнесение шуток по ходу действия. Шестеренка войны №2 - женщина (без подробностей, но само наличие в десанте впечатляет). Шестеренка войны №3 - нет, не одноногий негр, а ремонтный дроид.

Вся вышеназванная шестеренка, точнее, четверенка войны будет шастать по захваченным тварями городам, спасать оставшихся людей и совершать диверсии в стане врага - ничего более конкретного о событиях основной сюжетной линии пока не раскрывается. Зато точно известно, что главным ударным средством по захвату аудитории и созданию армии фанатов Gears of War станет использование дикого сочетания ядреного экшна и страшилок в духе Resident Evil. Клифф Блезински при этом оперирует терминами не столько уровней и типов геймплея, сколько понятием "захватывающих моментов". Т.е. в игре будет четко распределено количество разного рода скриптовых событий, призванных раз за разом поражать воображение игрока, будь то проламывающий стену гигантский монстр или эпическое сражение средь городских руин.

Экшн-составляющая Gears of War строится на использовании персонажами многочисленных укрытий от вражеского огня, встречающихся на пути движения. При приближении к какой-нибудь груде камней или бордюру Маркус и его подопечные-боты будут автоматически пристраиваться к ним так, чтобы не попадать в зону обстрела врага. Одновременно с этим будет активно применяться возможность стрелять вслепую. Например, присевший за камешком Маркус сможет по велению игрока поднять оружие над головой и дать очередь в примерном направлении врага. В чистой теории данный тип геймплея сильно напоминает шутер kill.switch от Namco, но, если вдуматься, то плохого в этом нет ни капли - от избытка пальбы ни один экшн еще не пострадал. Тем более что пальба эта будет сочетаться с отдачей приказов бойцам отряда Маркуса ("Тактические элементы! Тактические элементы!" - скандируют любители тактических элементов).

А еще людям из Epic ужасно хочется продемонстрировать способности нового движка по отрисовке гипердетализированных персонажей, поэтому бои в Gears of War станут вестись преимущественно на близких дистанциях, причем часто переходя в рукопашную. И это будут не банальные удары прикладами - разработчики обещают большое количество красивых (кровавых!) спецприемов, которыми Маркус будет приканчивать зазевавшихся врагов. Выбор удара будет осуществляться автоматически - в зависимости от используемого оружия, ракурса и типа монстра. От игрока потребуется только нажать на кнопку удара, после чего наслаждаться актом совершаемого смертоубийства.

Другая составляющая Gears of War - хоррор - будет создаваться за счет баловства с освещением (события часто будут происходить в ночное время суток) и умения монстров выкапываться на поверхность в любом месте в любое время. В результате нам обещают игру на нервах нон-стоп: топать ночью по улицам заброшенного города, зная, что в любой момент на тебя могут напасть, - не самый плохой способ заработать первые седые пряди в шевелюре.

На E3 был продемонстрирован следующий игровой момент: Маркус и его напарник оказались заперты посреди уровня стаей небольших летающих крокозябр. Монстры боялись света от горящей машины рядом с героями, но в то же время не выпускали их за пределы освещенного круга. Игроку в данной ситуации предлагалось на выбор либо пробовать уничтожать монстров поодиночке, либо толкать машину к концу уровня, оставаясь недоступным для вражеских атак.

Завершая повествование о Gears of War, упоминать о графике даже как-то и не хочется. Зачем? Ведь и ежику после того, как он взглянет на скриншоты, понятно: в данной области равных игре нет и возможно не будет до самого момента ее выхода. Так что, хоть выход Gears of War на Xbox 360 и состоится гораздо позже Halo 3, да и без подобной ему помпы, вполне вероятно, что именно эта игра сможет послужить поводом для приобретения новой хэ-коробки от дяди Билла. ©



Это не скриншот, это артворк. Но тоже красиво...

25 to Life



Хороший, плохой и оба злые

Жанр TPS
Издатель Eidos
Разработчик Avalanche Software
Платформа Xbox, PS2
Дата выхода Август 2005
Сайт www.25tolife.com

Нас арестовали за то что мы были черными в пятницу вечером
К/ф "Не грози Южному централу, попивая сок в своем квартале"

Представьте себе, что однажды темной ночкой SWAT4 согрешит с Grand Theft Auto. Что из этого получится? Абсолютно безбашенный TPS 25 to Life, в котором отвязные полицейские гоняются за сумасшедшими бандюганами. Первые от вторых отличаются только наличием бронежилетов поверх синей формы и золотистыми жетонами на груди.

Правонарушитель идет на отчаянный шаг. Около станции метро он хватает за шею первого встречного прохожего и использует его в качестве живого щита. Что делает бесстрашный служитель закона? Не заботясь о шкуре заложника, он стреляет по цели и попадает в закрывающиеся двери вагона. На что получает в ответ град пуль и высунутый из окна средний палец. Все это действо богато обрамлено ругательствами и бодрящим хип-хоп композициями в исполнении популярных рэпперов (2Pac, Xzibit, Geto Boys, Gangstarr и других вылезших из черных кварталов куплетистов).

Полицейские и гангста

Сюжет 25 to Life крутится вокруг двух персонажей. Одного зовут Лестер Уильямс и служит он детективом в городском департаменте полиции. Вместе с напарниками по подразделению Лестер охотится за другим главным героем по имени Андре Френсис (кличка Отмороженный).



Разработчики разделят игру на две кампании (одна за копа-кибальчиша, другая за гангста-плохиша), каждую из которых раздробят на четыре главы. По ходу дела персонажи неоднократно пересекутся, и, что самое интересное, будут делать одно общее хорошее дело - истреблять вооруженных до зубов разбойников. Виной тому американская политкорректность. Несмотря на статус торговца кокаином, татуированный Андре Френсис на самом деле белый (с его-то цветом кожи?) и пушистый. Он искренне хочет, чтобы его сын не пошел по стопам папаши, поэтому пытается сойти со скользкой преступной дорожки. Но перед этим ему надо отомстить за предательство главарю уличной банды Shawn Calderon. Отмороженный сколачивает, как нынче модно говорить, собственную бригаду и с оружием в руках сорит гильзами в дорогостоящих гостиницах, наносит визиты в лаборатории по производству наркотиков и попутно грабит банки (наверно, тоже добра ради). В общем, налево и направо нарушает уголовный кодекс, исключительно для достижения благородных целей.

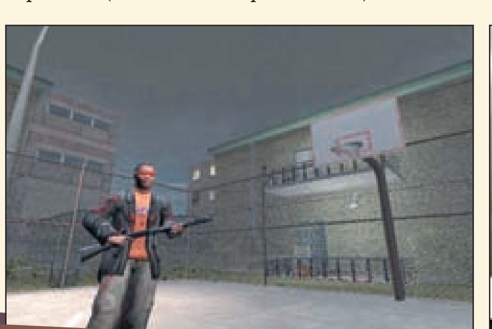
Старый конь портит борозду

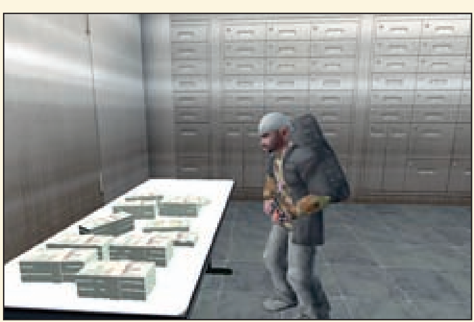
В интернет уже попали отрывки из межуровневых видеороликов. Сразу видно, что над ними трудилась команда профессионалов, которые обладают чувством юмора, умеют грамотно построить диалоги, а также не прочь побаловаться крупными планами лежащих на столе стволов, донельзя вывернутой кистью правой руки с пистолетом, замедленной демонстрацией полета пули и прочими киношными выкрутасами.

К сожалению, ахиллесовой пятой проекта является посредственная графика. 25 to Life больше всего напоминает перенесенный из вьетнамских джунглей на городские улицы ShellShock: Nam`67. Почти такая же унылая картинка, расположившееся посередине экрана огромное перекрестие прицела, сверхскоростные забеги от одного угла локации к другому, уйма израсходованных обойм и толпы убитых противников.

Все в онлайн!

Впрочем, не спешите заранее хоронить 25 to Life. Ее главная изюминка состоит в непрекращающихся экшн-сценах. Подобное слишком смешно смотрелось в серьезной вьетнамской саге, но зато как раз к месту в игре-пародии про черных братьев. Кстати, лучше всего эти разудалые поскакушки смотрятся во время онлайновых сражений (сервер поддерживает до 16 геймеров). Вы выбираете тип персонажа, облачаете его в пестрый наряд, вооружаете одним из 40 типов оружия и отправляетесь на войну между кварталами или же в роли полицейского отстреливаете нарушителей закона. Веселуха еще та! ©





АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

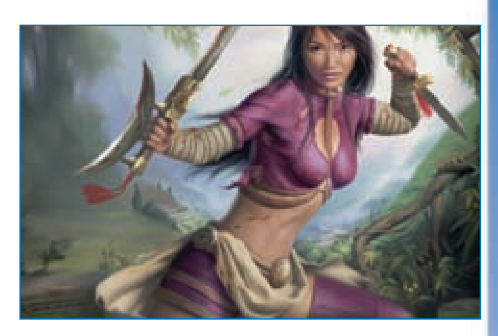


REVIEW

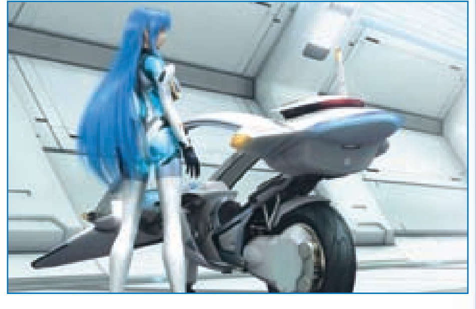
- RESIDENT EVIL 4



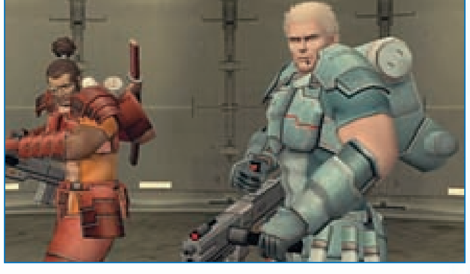
- DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING
- GOD OF WAR
- ODDWORLD: STRANGER'S WRATH
- JADE EMPIRE



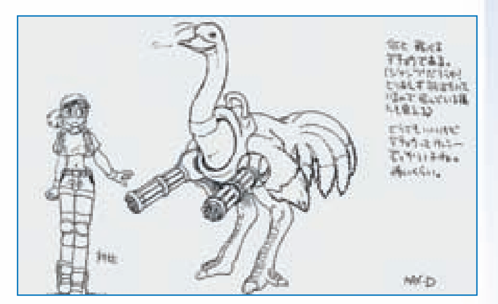
- DONKEY KONGA 2
- DEAD OR ALIVE: ULTIMATE
- HAUNTING GROUND
- XENOSAGA EPISODE 2: JENSEIT VON GUT UND BOSE

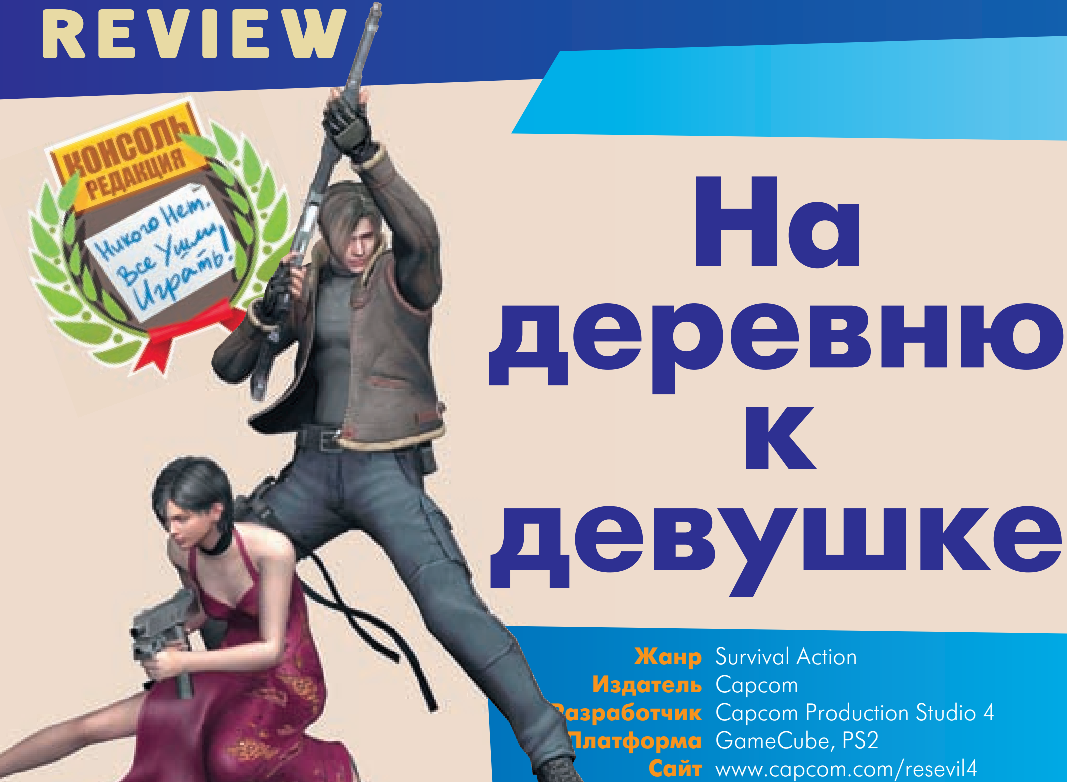


- NEO CONTRA

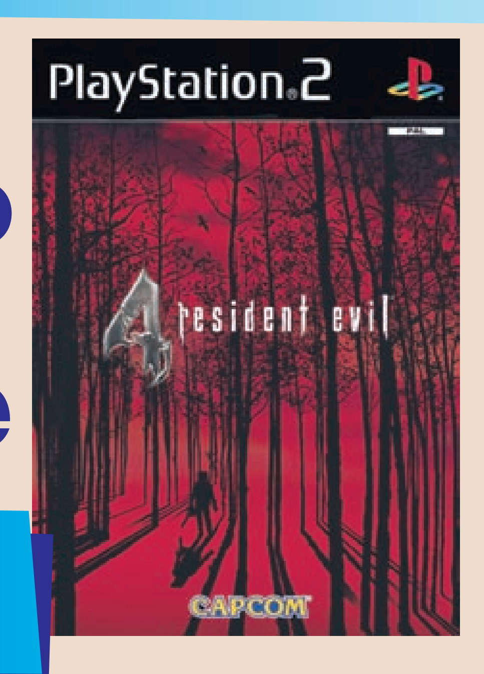


- OBSCURE
- METAL SLUG 3





На деревню к девушке



Жанр Survival Action
Издатель Capcom
Разработчик Capcom Production Studio 4
Платформа GameCube, PS2
Сайт www.capcom.com/resevil4

Землю - крестьянам!
частично Леон Кеннеди

СОННЫЙ RESIDENT EVIL 4

Если теперь все, что вы хотите получить на день рождения, - это Resident Evil 4 (и, разве что, еще дробовик), но GameCube за угл ом не продается, то можете подождать релиз этой замечательной игры для PlayStation 2. Все же PS2 - более привычная нашему брату платформа. Вам придется жить без "Резидента" до 18 ноября, но можете согреваться мыслью, что в версии для "соньки" будут дополнительные бонусы.

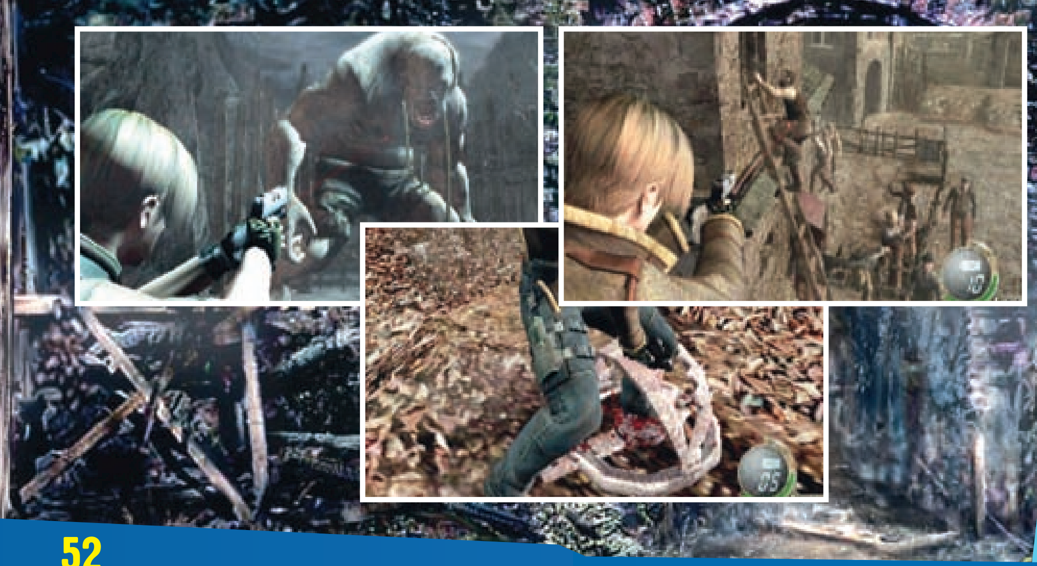
"То не зомби", - авторитетно заверяет Леон, склонившись над телом первого убитого крестьянина. Уж в чем, а в этом ему можно верить, он зомби за свою жизнь пристрелил больше, чем мы с вами четверок в школе получили. И, знаете, наигравшись в Resident Evil 4, вдоволь побродив по испанской деревушке, редакция "Консоли" официально заявляет: по сравнению с местным населением, зомби были лучше!

Многие из нас помнят катастрофу в Раккун Сити. Тогда бактериологическое оружие, созданное корпорацией Umbrella, попало в канализацию, и большая часть населения города превратилось в зомби. Правительство США, вспомнив поговорку про то, что лучшее средство от головной боли - гильотина, решило проблему просто - сбросило на город ядерную боеголовку. Тот день навсегда останется в наших сердцах, как одна из самых удачных страниц в истории видеоигр и событие, сформировавшее устои жанра Survival Horror.

Резидентская дочка

С тех пор прошло шесть лет. Umbrella прекратила свое существование, но дело ее, похоже, живет. Как живет и вторая таинственная корпорация, которая также была заинтересована в получении бактериологического оружия.

Под наше управление снова попадает один из непосредственных участников тех событий и герой Resident Evil 2 Леон Кенеди. Но какая поразительная разница между тем наивным новичком-полицейским и этим собранным, подтянутым и невозмутимым спецагентом. Налицо влияние формирующей личность работы. Леон - сотрудник секретной правительственной организации и в начале игры занят тем, что ищет пропавшую в Европе дочку американского президента. По неподтвержденным данным Эшли, именно так зовут двадцатилетнюю девушку, может находиться в какой-то заброшенной деревушке, куда наш герой и едет с двумя местными полицейскими. Где находится деревушка, нам не говорят, но вроде бы где-то на Пиренейском полуострове. Потому как завидев Леона, крестьяне приветливо кричат по-испански Sera mejor que empiezes a rezar ("Лучше начинай молиться") и Matenlo! ("Убейте его!"), а заодно бегут здороваться, размахивая топорами. Леон, похоже, испанского не знает и на всякий



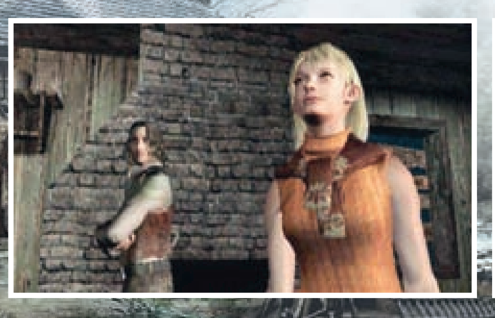


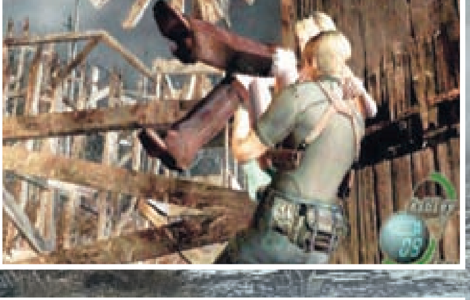
АВТОР

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Resident Evil 4









Говорю тебе, Кузьмич, если грамотно прикармливать, то тут такую рыбищу поймать можно!..



Попасть в лапы к гиганту - не лучший способ завершить тяжелый рабочий день, и уж тем более - жизнь

случай приветствует аборигенов призовой стрельбой. Полицейских, кстати, в первые же минуты убивают. Потом вы увидите, как одного пускают на корм рыбам, а второго поджаривают на костре посреди деревни.

Сами разработчики утверждают, что их игра - никакой не Survival Horror, а самый настоящий Survival Action. Не верим! Потому что временами здесь жутко и еще как! Местное население - это вам не зомбики. Те еле-еле брели, и любой мусорный бак был для них серьезным препятствием. Теперь же, если враг вас заметит, то в первую очередь оповестит товарищей, которые постараются максимально быстро собрать комитет по встрече. Один из сильнейших моментов игры - осада двухэтажного дома толпой зараженных крестьян. Не рекомендуем тем, кто хочет дожить со здоровыми нервами до старости. Только успеваешь отогнать аграриев от одного окна, как они уже дверь выломали или забрались по приставным лестницам на второй этаж. Вооружены крестьяне, правда, совсем плохенько (все больше вилы и косы, зачем патроны для дробовика с собой таскают - непонятно), поэтому предпочитают брать числом. Если не считать боссов, то больше всего крови вам попортит мужик с мешком на голове и бензопилой в руках. Вж-ж-ж!.. И покатилась русая головушка Леона по чужой испанской земле.

Потом вы встретите и монахов, и гигантских крылатых насекомых, и собак, которые уже не вполне лучшие друзья человека, и совсем мерзких тварей, живущих в казематах под фамильным замком местного дворянского рода Салазаров. Но радость и незабываемое ощущение от первой встречи с местным населением останется у вас навсегда.

Survival Action

В целом же доля экшна значительно выросла. А квестовая часть, наоборот, сократилась. Большинство головоломок даже ребенок сможет решить простым перебором. Их не сравнить с загадками из первого Resident Evil, над которыми можно было сидеть часами. Но от этого игра не стала ни хуже, ни проще. Гарантируем, вы погибнете, и не один раз, прежде чем победите любого из боссов.

Наверное, этой же экшн-составляющей надо сказать спасибо и за появление экономической системы. За всю игру вы найдете всего лишь пару пушек. Остальное оружие придется покупать у расставленных в стратегических местах торговцев. Это такие замотанные в плащи неизвестные личности, их легче всего вычислить по фирменному торговому знаку - факелу синего цвета. Деньги и драгоцен-



А что, отец, президентские дочки у вас в деревне есть?

Меньше чем через полсекунды на экране появится надпись "You are dead"

ности в изобилии валяются и в самой деревне, но когда вы дойдете до замка, золото просто рекой потечет в ваш карман. Благо место в инвентаре оно не занимает.

Не спешите продавать драгоценности, почитайте описания - если сказано, что у короны есть пустые слоты, то ее можно будет совместить с драгоценными камнями и продать значительно дороже. Валюта потребуется не только на покупку новых стволов, но и на апгрейд старых. По мере прохождения можно будет по живодерским ценам улучшать характеристики оружия. Тут кроется еще одна тонкость. Когда вы повышаете вместимость магазина, вам забесплатно его полностью заряжают. Для мощного оружия патроны встречаются редко и грех не воспользоваться возможностью заполнить барабан "Магнума" на халяву. Кроме того, не стоит понапрасну тратить кровно заработанные песеты, повышая характеристики всего оружия подряд, в дальнейшем вам начнут попадаться гораздо более мощные экземпляры.

Техническая сторона вопроса

Игра поражает даже не столько совершенством движка, сколько общим качеством исполнения. В "Резидент эвил" пришла осень. Только осень никакая не золотая, а как в жизни - грязная и промозглая. Из палитры намеренно выбраны самые пожухлые цвета. Умеют же в Capcom создать нужную атмосферицу. Самое правильное время года для деревни, жители которой заражены контролирующими сознание паразитами.

Разработчики ездили в Испанию, чтобы набраться впечатлений. Судя по финальному результату, командировочные деньги они тратили не зря. Уровни проработаны скрупулезнейшим образом и содержат кучу второстепенных деталей, вроде домашних животных, которые просто живут тут своей жизнью, потому что это как-никак деревня.

Анимация персонажей - выше всяких похвал. Как, впрочем, и набор взрывов со спецэффектами. Для проверки рекомендуем бросить гранату в озеро и оценить фонтан воды. Будем надеяться, что при переносе Resident Evil 4 на PS2 разработчикам удастся не уронить планку графики.

Если в первом акте на стене висит бензопила

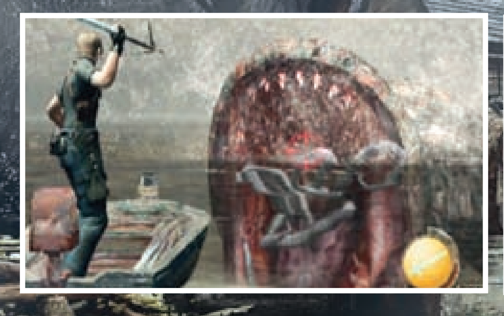
Вопрос ко всем, кто играл в предыдущие части серии. Вас никогда не удивляло, что каждый второй чернорабочий ведет подробный дневник? Или почему пароли к компьютеру в секретной лаборатории ва-

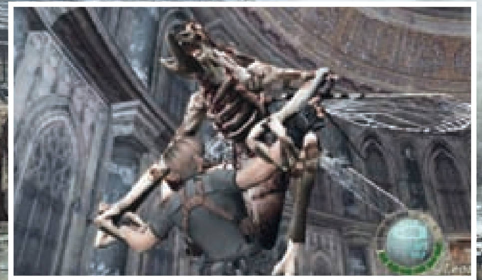


УГОЛОК ЧУЧЕЛЬНИКА

Анонсирован выпуск миниатюрных фигурок по Resident Evil 4. Причем это будут не какие-нибудь дешевые, криво покрашенные поделки, но настоящие коллекционные пылесборники, которыми не стыдно украсить любой уголок юного маньяка. Посмотрите только: Эйда - совсем как живая!

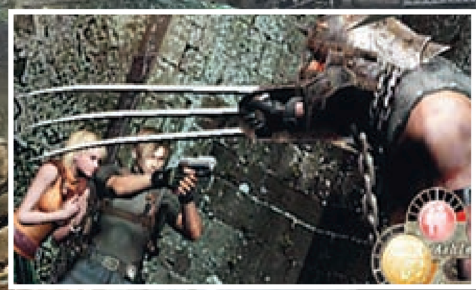
Resident Evil 4

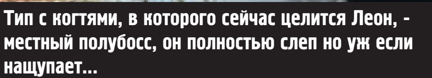






Первая встреча с президентской дочуркой. Это одуванчиковое существо будет бегать за вами добрую половину игры. Драться она не умеет, а умирает за милую душу





Тип с когтями, в которого сейчас целится Леон, - местный полубосс, он полностью слеп но уж если нащупает...

ляются на самом видном месте? Приятно, что количество дневников и сюжетно не обоснованных загадок в Resident Evil 4 сведено к минимуму. Если есть дверь, ключ от которой носит с собой главный монах, то этому монаху надо будет отстрелить голову, а не решать за него головоломки.

Несколько наигранно выглядят постоянно встречающиеся упоминания о том, что главный герой - гражданин США. Практически каждый встречный персонаж или найденный документ не упускают случая сообщить Леону о том, что он - американский агент. В целом же виден вдумчивый и разумный подход к сюжету.

Эй, я ее знаю!

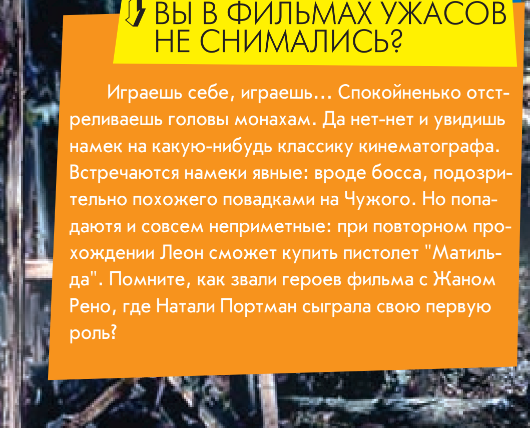
Вернулся кое-кто из старых знакомых. Обычно в таких случаях пишут: "Внимание! Здесь будет спойлер!" То есть подсказка, которая может испортить вам удовольствие от сюжетных сюрпризов. Так что, если хотите, лучше пропустите пару абзацев и продолжайте читать со следующей главки.

Помните ли вы Эйду Вонг, которая спасла жизнь и разбила нашему Леону сердце в Resident Evil 2, а потом не нашла ничего умнее, чем умереть? Спешим вас обрадовать, старушка жива и отлично выглядит. И в очередной раз спасет нашу шкуру. Одна неприятность, работает она на Вескера (здравствуй, еще один призрак прошлого).

Игра с тяжелым детством

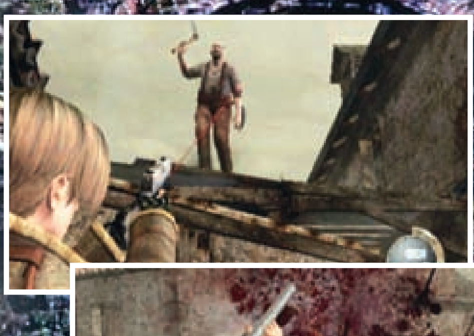
Первое официальное упоминание о Resident Evil 4 состоялось еще в 2000 году. За время разработки игра успел сменить трех директоров. Сначала проект возглавил директор Resident Evil 2 Хидэки Камия. Но в 2002 году его сменил Хироси Сибата, и за то время, пока он руководил разработкой, Resident Evil 4 стал больше похож на Silent Hill. По средневековому замку в облаке черного тумана ползал здоровый моток щупальцев, от которого шарахался Леон. К нашему счастью, в 2003 году в кресло директора уселся создатель серии Синдзи Миками, и в итоге мы получили мощнейшую игру. С неизбитым сюжетом, стильной графикой, серьезной операторской работой в заставках и более чем высоким геймплеем. Игру, которую не стыдно сравнить с революционной первой частью.

Что только лишний раз подтверждает правило: хочешь сделать что-то хорошо - сделай это сам.



ВЫ В ФИЛЬМАХ УЖАСОВ НЕ СНИМАЛИСЬ?

Играешь себе, играешь... Спокойненько отстреливаешь головы монахам. Да нет-нет и увидишь намек на какую-нибудь классику кинематографа. Встречаются намеки явные: вроде босса, подозрительно похожего повадками на Чужого. Но попадаются и совсем неприметные: при повторном прохождении Леон сможет купить пистолет "Матильда". Помните, как звали героев фильма с Жаном Рено, где Натали Портман сыграла свою первую роль?





РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40	ИТОГО 9.6
Графика	10	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Управление	9	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

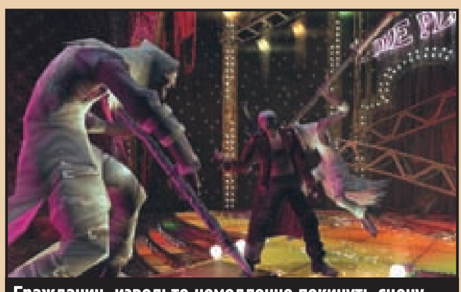


Демонический бизнес-курс

Не был освобожден из заточения Сатана.
Не сгорел и не погиб мир.
Ну, во всяком случае - не весь.
Но все равно - было весело.
Анджей Сапковский "Башня шутов"

По негласной традиции лучшие игры на той или иной консоли выходят либо в начале ее жизненного цикла, либо в конце. Видимо, благодаря каким-то мистическим силам именно в эти периоды рождаются проекты, достойные называться пафосным словом "шедевры".

Жанр	Action
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom Production Studio 1
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.capcom.com/dmc3


Гражданин, извольте немедленно покинуть сцену - тут все-таки люди работают

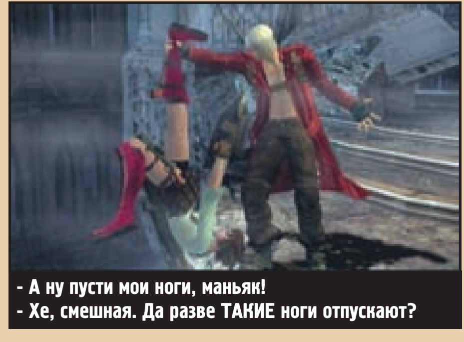
Так и получилось, что увидевший свет в 2001 году эксклюзив для PlayStation 2 с броским названием Devil May Cry нежданно-негаданно стал одним из самых ярких представителей жанра action. Игра смогла занять почетное место на вершине Олимпа, отбить которое пытались многие (например, Shinobi от SEGA и Ninja Gaiden от Tecmo). Впрочем, в борьбе за первенство конкуренты потерпели полное фиаско. Все-таки было в DMC нечто загадочное и труднопередаваемое, что подобно гигантскому магниту притягивало внимание игроков. Забросить такую золотую жилу было непростительной глупостью, поэтому, разработчики принялись развивать собственные идеи и наработки.

Значение выхода долгожданной Devil May Cry 3: Dante's Awakening переоценить сложно. После неудачной второй части реабилитацию серии ожидали с большим нетерпением. Публика затаила дыхание и на всяких случай приготовила для разработчиков мыльце и веревочку - очередного провала им бы просто не простили. Тем более, что Capcom сейчас находится не в том финансовом положении, чтобы позволять себе какие-либо просчеты. Чтобы DMC3 на пару с Resident Evil 4 не стали их последними высокобюджетными проектами, разработчики были просто обязаны создать нечто, пусть не гениальное, но хотя бы очень стоящее.


Общепонятный невербальный жест "нет, молодой человек, не хочу"

П.Б.О.Ю.Л. "Дьявольские слезки"

К немалому удивлению, DMC3 оказалась вовсе не сиквелом, а приквелом к DMC1. Значит, нам раскроется один из самых интересных моментов жизни главного героя: как борец за добро и справедливость Данте стал охотником на демонов и вообще дошел до жизни такой. Иными словами, сюжет больше обращает внимание на проблемы личного характера, чем на борьбу высших сил. Ведь по сути, что такое один отдельно взятый спаситель мира? Правильно - это предприниматель без образования юридического лица! В то время, как некоторые сорвиголовы объединяются в кооперативы и идут истреблять Зло целыми армиями, героям-одиночкам помощи ждать не от кого, и проблем на их головы сваливается на порядок больше. Так что же делать нашему т.н. "предпринимателю", когда в его только-только зарегистрированную конторку является подозрительный субъект с небольшим взводом агрессивно настроенных духов и учиняет настоящий погром? Остается лишь погоревать над раздавленной пиццей, оглядеть остатки мебели и, схватив свой


- А ну пусти мои ноги, маньяк!
- Хе, смешная. Да разве ТАКИЕ ноги отпускают?

красный плащ, идти выяснять отношения "по понятиям". Тем более, что в деле оказывается загадочным образом замешан близнец Данте по имени Вергилий (Virgil - он же Nelo Angelo из первой части), который уже давно точит зуб на своего братца.

Без пощады

Завязка этой грандиозной семейной разборки, которой волей-неволей придется перерасти в очередное спасение мира, уже подразумевает бескомпромиссный action. Снова двум пистолетам Ebony и Ivory предстоит нашпиговать неприя-



ЮМОР С ТОГО СВЕТА

Одна из самых запоминающихся особенностей DMC3 - это искрометный юмор сюжетных сцен. Объединив усилия, режиссер и сценаристы смогли сделать видеоролики не только стильными, но и очень ироничными. Причем едкая ирония (а местами и самоирония), очень изящно высмеивает многие современные фильмы с "матричной" акробатикой. Разработчики из Capcom всласть поиздевались и над трилогией братьев Вачовски и над голливудскими блокбастерами, основанными на комиксах компании Marvel, еще и не забыли периодически пинать самих же себя, частенько подтрунивая над демонической "крутизной" главного героя.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening



Вратарь в отчаянии поднимает свою клюшку, но этот удар ему не отразить

тельские ряды свинцом, а мечу - нарезать противников на мясные рулеты. По сути, все то же самое, что было в предыдущих частях. Однако не стоит обвинять DMC3 во вторичности. Первая DMC была сама по себе достаточно хороша, так что решение вернуть костяк игрового процесса на круги своя оказалось очень правильным. Теперь мы снова бегаем по разделенным на комнаты уровням, решаем головоломки класса "принеси-то-не-знаю-что", прорубаем бреши в рядах противников и периодически общаемся по душам с боссами.

Devil May Cry 2 могла похвастаться тем же, но ей не удалось завоевать или хотя бы повторить славы предшественника. Почему? Проблема была в глупых сюжетных сценках, отвратительном дизайне уровней и низком AI противников. Приняв эстафету у разработчиков отдела Capcom Production Studio 4, трудившихся над первой частью, Studio 1 основательно подпортили серии репутацию. К счастью, Dante's Awakening может запросто искупить этот грех. Хотя над третьей частью работали господа из той же Studio 1, в процессе принимали самое непосредственное участие Studio 4. Многочисленными роликами на движке (общая продолжительность которых более часа) занимались известные японские режиссеры Рюхаи Китамура (Ryuhei Kitamura) и Йудзи Симамура (Yuji Shimamura).

Разношерстные представители демонических сил ощутимо поумнели и научились деловито толпиться вокруг главного героя, создавая имитацию бурной деятельности. Хотя серьезную опасность для беловолосого полудемона они представить по-прежнему не могут, массовка получается что надо.



Демон - это не просто злобное существо, но и универсальная половая тряпка!

Так что если судить по игровому процессу, перед нами старая и добрая DMC1 с ее фирменным ураганным экшном. Одна оговорка: динамика схваток возросла едва ли не втрое. Драйва прибавляет возможность мгновенно переключаться между двумя видами холодного и огнестрельного оружия. Плюс свежее нововведение - так называемая система My Dante, добавляющая RPG-элемент в геймплей. Заключается она в том, что перед каждой миссией (или во время миссии у статуй с песочными часами) вы можете выбрать понравившийся боевой стиль. Основных всего четыре: Gunslinger (позволяет виртуозно обращаться с любым огнестрельным оружием), Swordmaster (акцент смещается в сторону использования холодного оружия), Trickster (превращает героя в настоящего циркача), Royal Guard (дает возможность использовать защитную технику и снижает урон от вражеских попаданий). С получением очков опыта выбранный стиль совершенствуется, открывая доступ к новым способностям. Ближе к финалу поверженные боссы даруют Данте еще две дополнительным техники. Чтобы не портить никому впечатления, позволим себе умолчать об их особенностях.



Ну и бардак у них здесь. Куда ни глянь - везде одни развалины

Семь кругов ада

Еще задолго до выхода DMC3 продюсер Танака-сан (Tsuyoshi Tanaka) заявил, что разработчиками был полностью переработан игровой движок. Capcom особенно гордятся эффектом, позволяющим духам с косами образовываться из частиц песка и, получив пулю в лоб, на них же и рассыпаться. Помимо этого существенной доработке подверглась система освещения, возросло общее количество спецэффектов, а в локациях появилось еще больше разрушаемых объектов. Данте теперь может использовать различные детали интерьера в своих целях: например



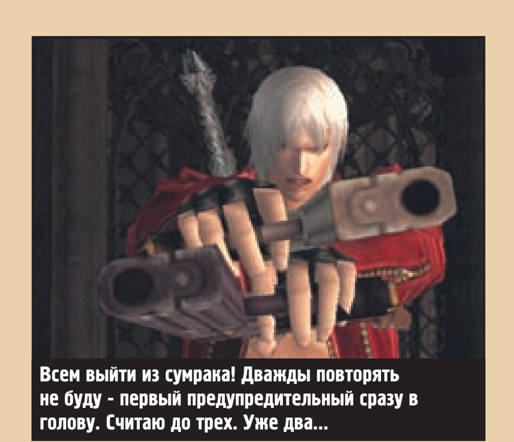
ВОТ ТАКАЯ СЕМЬЯ



Четыре года назад сценаристы Capcom создали весьма занятную историю, пусть и не лишенную некой доли наивного пафоса. По легенде много столетий назад мир людей и мир демонов находились в постоянном противоборстве. От сокрушительного поражения человечество спас один из представителей стороны противника, взбунтовавшийся против начальства. Звали этого нонконформиста Спарда (Sparda). Предприимчивый демон закрыл перемычку между мирами, отрезав легионам преисподней путь к наступлению. После таких подвигов Спарда остался на земле и успел вступить в самые наитеснейшие отношения с земной женщиной. Результат этих "отношений" игроки имеют счастье лицезреть в качестве главного действующего персонажа. В дальнейшем выясняется, что Данте Спардович оказался не единственным отпрыском плодовитого демона. У охотника объявился брат-близнец Вергилий, склонившийся в свое время на сторону Тьмы. Сам Спарда ни в одной игре не появляется, но тем не менее имя его все произносят с подчеркнутым пиететом.

Зная страстную любовь японцев к "говорящим" именам, несложно понять, почему главных героев Devil May Cry нарекли так нешаблонно. В реальности Данте Алигьери был итальянским поэтом эпохи Возрождения, который написал знаменитую "Божественную комедию". В ней автор повествует о своем воображаемом путешествии в загробный мир. При этом "экскурсоводом" по всем кругам ада ему служит древнеримский поэт Вергилий.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening



Всем выйти из сумрака! Дважды повторять не буду - первый предупредительный сразу в голову. Считаю до трех. Уже два...

в стрип-баре вдоволь покрутиться вокруг шеста.

Однако впечатления от технического уровня игры отнюдь не однозначны. Детализированные модели персонажей, великолепную лицевую анимацию и буйство самых современных спецэффектов можно смело записывать в плюсы. Смущает нереализованная система anti-alising'а и зачастую чересчур сильно размытая картинка. Тем более странно, что разработчики не боятся демонстрировать некоторые нечеткие текстуры в самых близких ракурсах, будто намеренно тыча пальцем в свои недоработки. В подобных мелочах DMC1 была чопорно-филигранной. DMC3 же, напротив, расхлябанно-небрежна. Складывается впечатление, что, взявшись ковать в своих электронных кузнях новый движок, Capcom попросту не успели проработать на "ять" все его нюансы. Другой вопрос, что многие недостатки с лихвой компенсированы незабываемым дизайном и качественными эффектами освещения, а-ля Prince of Persia: Warrior Within. Действие игры происходит по большей части в закрытых пространствах, что дало создателям уровней огромный простор для творчества. К тому же, как бы банально и избито это ни звучало, в Dante's Awakening графика играет отнюдь не решающую роль, передавая должность хозяина банкета игровому процессу и мощному сюжету.

Звуковое сопровождение заметно эволюционировало в лучшую сторону. Все многочисленные стоны неприкаянных душ демонов, лязг металла и природные шумы (такие, как завывание ветра или шелест дождя) не сливаются в общую какофонию. Напротив, каждый занимает определенное ему место, соединяясь с достойными восхищения музыкальными композициями, которые по традиции меняются в зависимости от того, присутствуют враги на локации или нет. Бесподобная английская озвучка диалогов лишь подчеркивает остроумие талантливо и с юмором написанных реплик персонажей. А уж основную музыкальную тему, звучащую в начальном меню и некоторых видеороликах, смело можно выпускать отдельным саундтреком.



Ребята, а, может, по-мирному договоримся? Нет? Ну ладно. Надеюсь, завещания вы уже составили

ПЕРВЫЙ ПАРЕНЬ В АДУ

Главный герой DMC с непростым именем Данте (Dante) не только снискал себе славу одного из самых стильных протагонистов видеоигр, но и стал едва ли не самым запоминающимся персонажем, созданным дизайнерами Capcom за последние несколько лет. Благодаря своей популярности, Данте смог засветиться и в других играх. Так блондин в красном плаще присутствует в американской версии Shin Megami Tensei III: Nocturne от Atlus Software и Viewtifull Joe от той же Capcom. Похождениям сына Спарды посвящена серия комиксов от Dreamwave Productions, в создании которой участвовал сам президент компании Пэт Ли (Pat Lee). Над проектом также потрудились Брэд Мик (Brad Mick) и Эдвин Гарсия (Edwin Garsia), известные по серии Transformers G1. По утверждению Ли основной сложностью было, используя новый способ рисования, соблюсти стилистику игры.

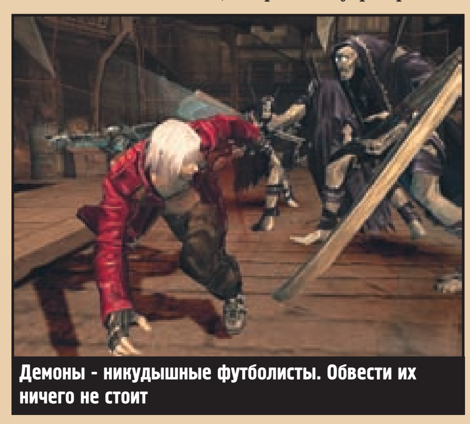




Напоследок перед Чистилищем

Наградив новую часть демонической саги щедрыми аплодисментами, есть резон сравнить ее с текущим эталоном жанра, а именно - с DMC1. Спору нет, DMC3 получилась более динамичной, более стильной и интересной в плане сюжета. Это замечательный боевик, достойное продолжение серии, да и вообще одна из лучших игр на PS2. Мечта, одним словом. Однако, возьмем на себя смелость утверждать, что Dante's Awakening не хватает творческой искорки и скрупулезности проработки мельчайших деталей, которыми щеголяла первая часть. Куда, скажите на милость, делись стильные анимированные меню? К тому же в DMC1 игрокам предстояло не только побегать посуху, но еще поплавать под водой и немного полетать на самолете. DMC3 в этом отношении менее креативна.

Иными словами, к приквелу разработчики подошли с немного меньшим творческим запалом. Хотя качество самой игры тоже умалять не стоит. Пусть Capcom чуть-чуть не дотянули проект до уровня первой части, итоговый продукт вышел отменным. Серия Devil May Cry подтвердила свое право считаться эталонной в жанре action. Именно на нее в будущем станут ориентироваться многие разработчики, потому что с настоящими шедеврами нужно считаться. Ничего тут не поделаешь, и пусть дьявол рыдает! ©



Демоны - никудышные футболисты. Обвести их ничего не стоит

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 9.1
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	10	x 0,10	
Управление	9	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

АВТОР



Олег "Rogue" Гаврилин

Ничего святого

Часто под грязным рубищем
скрывается мудрость.
Латинское изречение

Жанр	Action/adventure
Платформа	PlayStation 2
Издатель	Sony Computer Entertainment America Inc. (SCEA)
Разработчик	Sony Computer Entertainment America's Santa Monica Studios
Сайт	www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97399/Site/main.asp

Мифы и легенды всегда были благодатным источником для идейных заимствований. Согласитесь, гораздо проще слегка изменить сюжет какой-нибудь баллады, чем пытаться придумывать нечто новое. Тем более возмущаться и оспаривать авторские права в таком случае уже некому.

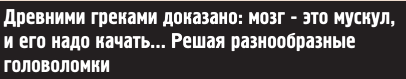
В какую же сторону обратить алчущий взор разработчикам, горящим желанием сотворить игру с эпическим сюжетом? Азиатские сказания затерты до дыр, не поддающихся штопке. Может быть, взять за основу славянскую мифологию? Увы, вместо того, чтобы сдуть пыль веков с древнерусских былин и создать какой-нибудь "Плач Кощея 3: Пробуждение Ильи Муромца", сценаристы SCEA из студии в Санта-Монике решили зачерпнуть вдохновения из греческой мифологии.

Подвиги спартанца

Раздобыв где-то парочку муз, разработчики внимательно прислушались к их напутствиям и вот какую историю выдали.

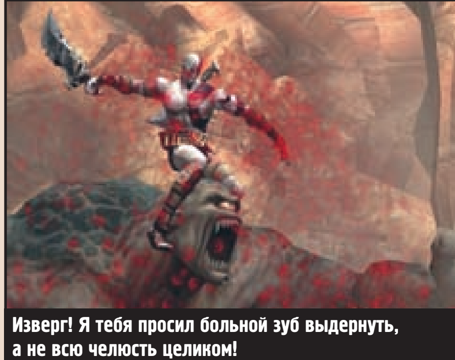
Начинается все с трагического самоубийства. Центральный персонаж повествования, спартанец Кратос (Kratos), кидается размалеванной рожей вниз с высокого утеса. Почему? Об этом и предстоит узнать пытливому игроку, пройдя тернистый путь отнюдь не положительного героя. Изначально Кратосу необходимо уничтожить бога войны Ареса в искупление своих прошлых грехов. Сперва мотивация спартанца может показаться странной: он жаждет прощения, потому что видения о содеянном не дают ему спокойно пить вино, развлекаться с гетерами и творить прочий разврат. Впоследствии, однако, выясняется, что здесь замешано чувство вины вкупе с высокоморальными идеалами. Ну, а там, где замешана мораль, жди, как водится, недетского рубилова.





Древними греками доказано: мозг - это мускул, и его надо качать... Решая разнообразные головоломки





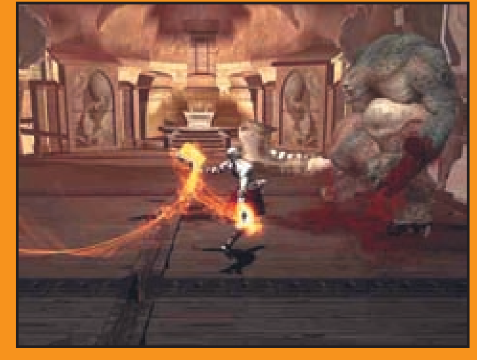
Изверг! Я тебя просил больной зуб выдернуть, а не всю челюсть целиком!

Когда боги сошли с ума

Упомянутое рубилово не заставляет себя долго ждать. Не давая игроку опомниться после начальной заставки, разработчики, подобно всемогущим олимпийским богам, помещают Кратоса в самый центр морского сражения. Изо всех щелей между досками корабельных корпусов лезут некие агрессивные субъекты, норовя пощекотать спартанца мечами. Однако какими бы устрашающими ни казались вражеские боевые единицы, бравый вояка найдет на них управу. В его распоряжении внушительный список ударов, которые разнообразными способами сплетаются в комбинации. Недругами можно пожонглировать в воздухе, пригвоздить их к полу и проделать с ними прочие ужасные вещи. Вообще, древнегреческую мифологию условно можно назвать античной попсой (предвосхищая

...А ПОТОМ КАК НАЛЕТИТ, КАААК ОБНИМЕТ!

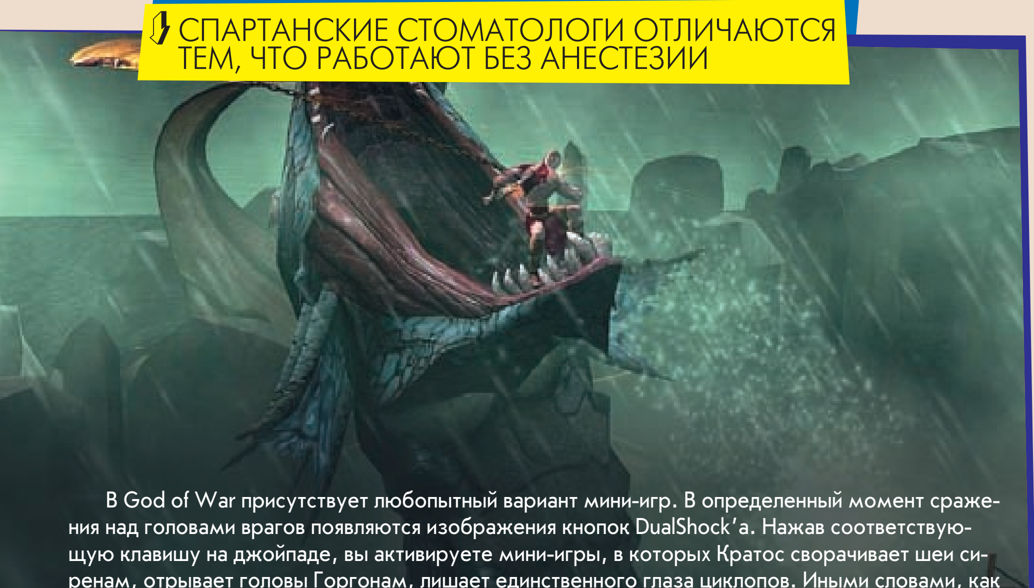
Арсенал истребителя нечисти достаточно скромен, что с лихвой компенсируется его функциональностью. В отличие от других разработчиков, девелоперы SCEA решили, что нет смысла пичкать главного героя многочисленными орудиями убийства, большая часть которых потом все равно будет пылиться в инвентаре. К рукам Кратоса намертво примотаны Лезвия Хаоса (Blades of Chaos). Оружие само по себе достаточно оригинальное: его можно использовать одновременно в качестве мечей и хлыстов. Благодаря цепям, на которых крепятся клинки, радиус поражения невероятно велик. В дальнейшем один из олимпийских небожителей дарует Кратосу свой именной меч. Как только вам в руки попадет этот здоровенный тесак, многострадальные враги будут без излишних усилий расчленяться на кровавые ошметки.



Система совершенствования арсенала была явно заимствована у Capcom. Собрав достаточное количество остающейся после поверженных врагов красной субстанции, можно усилить оба клинка - это открывает доступ к новым смертоносным комбинациям и повышает убойную силу вашего колюще-режущего. Иными словами, недруги могут в спешном порядке отправляться мастерить себе гробы.

возмущенные протесты, повторю: лишь условно). Перебора с жестокостью в ней не наблюдалось. Конечно, Гомер в своей "Илиаде" любил в деталях расписать процесс наматывания кишок на мечи, но даже он не культивировал кровопускание так, как это делается в God of War. Разработчики, громко причмокивая, смакуют каждый сантиметр дымящихся внутренностей, которые Кратос с упоением закоренелого садиста размазывает по всей прилегающей к Олимпу территории. Какого бы жуткого противника ни противопоставила судьба этому спартанцу, участи бедной зверюшки не позавидует самый убежденный оптимист. Парадокс, но даже Медуза Горгона, призванная внушать лишь отвращение, завоевывает себе сто очков жалости и сочувствия, когда изверг Кратос бьет ее лицом об пол и двумя размашистыми движениями отрывает голову вместе с частью позвоночника. Жестоко? То ли еще будет. В "Красную книгу" истребляемых видов будут занесены циклопы, минотавры, гарпии, гидра и прочая живность, не поддающаяся какой-либо классификации. Главный герой, даже, скорее, антигерой, с размеренностью асфальтоукладочного катка проводит им харакири в особо изощренной форме: разрывает на части, всаживает в глаза острые предметы, загоняет клинки в глотку по самую рукоять. Кровь обильно и живописно фонтанирует во все стороны, а умирающие противники оглашают окрестности душераздирающими стенаниями. Для завершения садистской картины не хватает разве что эффекта "стекания" красной жидкости по экрану. Созерцая и слушая это, сложно отделаться от мысли, что господа из SCEA перегнули палку. Причем перегнули сильно. Непонятно, чем спровоцировано засилье в игре открытых проявлений жестокости, но на первых порах их количество вполне может показаться неуместным. Впрочем, от участвовавших в работе над God of War создателей серии Twisted Metal вряд ли можно было ожидать воспевания гуманизма. Когда разработчики раскрывают перед нами практически все сюжетные карты, причины столь брутальных действий Кратоса становятся более понятными. Тем не менее, странно, что олимпийские боги позволяют своему

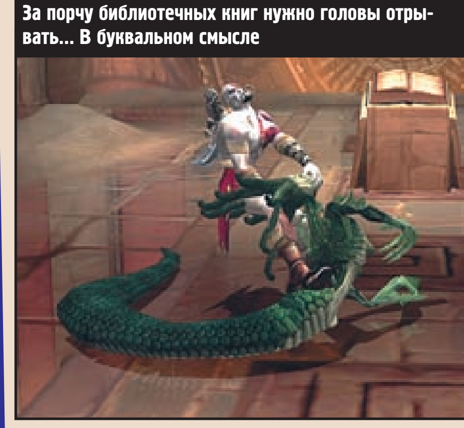
СПАРТАНСКИЕ СТОМАТОЛОГИ ОТЛИЧАЮТСЯ ТЕМ, ЧТО РАБОТАЮТ БЕЗ АНЕСТЕЗИИ



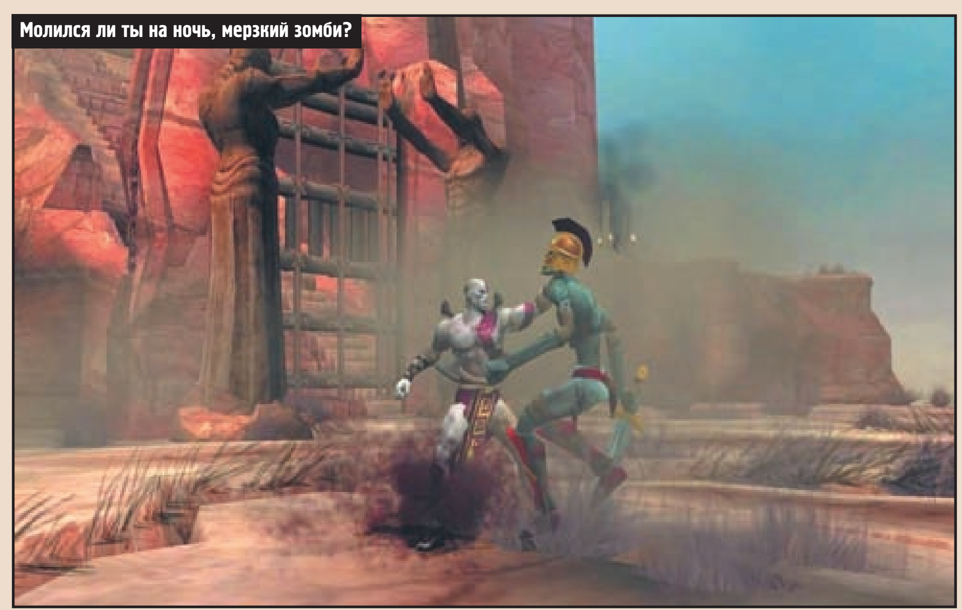
В God of War присутствует любопытный вариант мини-игр. В определенный момент сражения над головами врагов появляются изображения кнопок DualShock'а. Нажав соответствующую клавишу на джойпаде, вы активируете мини-игры, в которых Кратос сворачивает шеи сиренам, отрывает головы Горгонам, лишает единственного глаза циклопов. Иными словами, как всегда, ведет себя "мило и обходительно".

Благодаря этим играм битвы с боссами становятся еще увлекательнее и смотрятся невероятно зрелищно. К сожалению, самих боссов в God of War не так много. Однако количество с лихвой компенсировано качеством. Эстетам надолго западет в душу процесс насаживания головы гидры на мокрую корабельную мачту и расстрел гигантского минотавра горящими бревнами.

За порчу библиотечных книг нужно головы отрывать… В буквальном смысле



God of War


Молился ли ты на ночь, мерзкий зомби?

избранному "вышибале" свободно разгуливать по городам и спасать население от разных напастей, попутно вырезая его почти полностью. Этакий античный Manhunt: убийство мирных жителей не просто не возбраняется, а наоборот, приветствуется, ведь граждане греческих городов служат источником пополняющей здоровье энергии.

Сумерки богов

Если же абстрагироваться от всех кровавостей, то игровой процесс God of War окажется умелым развитием идей, заложенных последними частями серии Prince of Persia. Конечно, татуированный спартанец, в отличие от знаменитого принца, не умеет бегать по стенам и всем акробатическим этюдам предпочитает кувырки. Зато он не менее ловко лазает по канатам, карабкается по стенам и с легкостью решает заковыристые головоломки (хотя в данном случае все зависит от смекалки игрока). А уж в умении красиво расправляться с врагами Кратос на голову превосходит своего персидского коллегу. Некоторые атакующие связки завершаются сверхмощным ударом, сопровождаемым секундным замедлением времени. Несмотря на заезженность эффекта, реализован он на удивление грамотно и выглядит очень зрелищно. Впрочем, зрелищно выглядит вся игра. Опровергая устоявшуюся точку зрения, что стильные экшны могут создавать лишь японцы, господа из SCEA предоставили нам настоящий шедевр игростроя. God of War, подобно мозаике, состоит из множества элементов, каждый из которых в отдельности достоин похвалы. Ошеломив обилием кровавых сцен и пессимистичной сюжетной завязкой, разработчики стремятся впечатлить нас отточенной механикой сражений, захватывающим дух дизайном и кинематографичностью происходящего на экране.



God of War выглядит исключительно красиво. Гигантские уровни с величественными ансамблями архитектурных сооружений, искрящимися водопадами и озаряемыми робким светом факелов пещерами заставляют всерьез поверить, что технический потолок PlayStation 2 - вещь достаточно абстрактная. Столь впечатляющего графического оформления удалось достичь благодаря грамотному использованию ресурсов консоли. Визуальное пиршество для глаз дополняется качественным звуковым сопровождением. Сама же музыка великолепно стилизована под тематику игры. Венцом творчества разработчиков в данном аспекте являются несколько композиций с хоровым пением, которые придают особенно зрелищным моментам игры ощущение масштабности и колорита. Под такую музыку вам предстоит пробежаться по горящим крышам Афин, с высокой горы погрозить кулаком Аресу, найти в пустыне скитающегося титана Хроноса, забраться на вершину храма Пандоры и даже побывать в гостях у бога загробного мира Аида.

Налево пойдешь - погибель найдешь.
Направо пойдешь - она сама тебя найдет



ЧТО ЭТО ТУТ ТАКОЕ ПЛОСКОЕ?!

Пререндеренных видеороликов в God of War не так много, и по качеству они вряд ли могут соперничать с оными в последних играх от той же Capcom. Зато CG-вставки похваляются весьма оригинальной режиссурой: многие их фрагменты выполнены с использованием сплава 3D и 2D графики. Напомним еще раз, что в разработке принимали участие основатели серии Twisted Metal. Следовательно, несложно догадаться, откуда растут уши своеобразного, "комиксового" стиля видеороликов. Уместность подобного решения в игре, основанной на греческой мифологии, - вопрос спорный. Но выглядит весьма эффектно.

В общем, у нынешнего эталона экшн-игр Devil May Cry 3: Dante's Awakening нежданно-негаданно появился весьма серьезный конкурент. В ожесточенной схватке за первенство God of War вряд ли суждено выйти победителем: все-таки ее мрачной атмосфере не хватает толики цинизма и черного юмора. Зато детище SCEA превосходит японского конкурента по части графики. Так что пусть Кратос и Данте обменяются крепкими рукопожатиями: в их случае нужно констатировать ничью. Спартанец может спокойно занять место на троне личного Олимпа, потому что настоящих богов войны теперь уже двое. ©

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 9.2
Графика	10	x 0,20	
Звук и музыка	10	x 0,10	
Управление	9	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



Этот безумный-безумный мир

Жанр Action/Shooter
Издатель Electronic Arts
Разработчик Oddworld Inhabitants
Платформа Xbox
Сайт www.eagames.com/official/oddworld/strangerswrath/us



Многочисленные вестерны со штампованными сюжетами, беспорядочной пальбой и размалеванными индейцами называют обобщающим термином “лошадиные оперы”. Фильмы этого жанра с запоем смотрели еще в доперестроечные времена наши родители. Однако и в прогрессивный 21 век тема Дикого Запада продолжает эксплуатироваться и пользуется нешуточной популярностью.

Знаменательное событие начала 2005 года в области игровой индустрии - появление в продаже продолжения популярной в узких кругах серии Oddworld с подзаголовком Stranger, который впоследствии сменился (видимо, на более коммерчески выгодный) Srtranger's Wrath. Одна из самых впечатляющих, неординарных, причудливых вселенных получила очередное идейное развитие. Заинтригованы? Еще бы! Ведь одно только имя команды разработчиков могло заставить поверить в самые смелые обещания. А обещали много: гремучую смесь жанров, оригинальный игровой мир и геймплей ему под стать. Иными словами - шедевр с большой буквы.

Именно поэтому, запуская игру, априори настраиваешься на свидание с чудом, готовишься вобрать в себя гениальность искусства и раствориться в волнах гармонии. Впрочем, романтика кончается сразу после релиза, уступая место сухим рецензиям и цифрам оценок.

Дикий-предикий Вест

Как и было обещано, разработчики лихо сменили весь антураж игрового мира. Затерев гигантским ластиком индустриальные пейзажи, причудливую технику, капли смазки и потекшего машинного масла, они развернули перед нами карту Дикого Запада в традиционной “странной” (Oddworld - дословно “странный мир”) стилистике. Знакомый по предыдущим частям худышка Эйб отправился на заслуженный отдых, уступив место матерому охотнику за головами с незамысловатым именем Stranger. Сей субъект скитается от одного города к другому и ловит незаконопослушных граждан, чьи портреты красуются на листовках с надписью “Разыскивается”. Его мотивация? Незнакомец копит деньги на операцию, которая стоит больше, чем стадо мустангов. В чем заключается эта операция, и какое место у Незнакомца требует срочного хирургического вмешательства - одна из основных интриг игры.

Как в том анекдоте: сначала червяки полезли, а потом шахтеры. И чем мы ребятам не угодили?



А где же индейцы?

Играя за Незнакомца, похожего на не брившегося несколько лет Клинта Иствуда, вы перемещаетесь от одного города к другому и сажаете за решетку разные криминальные элементы. Собственно, об эту линейность и спотыкается настроившийся на свидание с чудом мечтатель.

Oddworld и традиционность - понятия, каза-

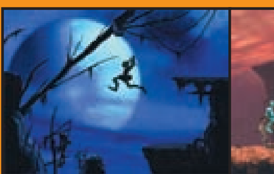
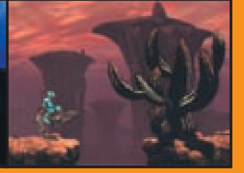
ЖИТЕЛИ СТРАННОГО МИРА

Oddworld Inhabitants была основана в 1994 году выходцами из киношной среды Шерри МакКеной (ныне коммерческий директор компании) и Лорни Лэннингом. Последний совмещает должность директора и автора сценария всех игр, сделанных компанией. Многим он также известен, как человек, озвучивший персонаж Эйба. Офис Oddworld Inhabitants дислоцируется в небольшом университетском городке Сан Луи-Обиспо, расположенном где-то между Сан-Франциско и Лос-Анджелесом.

Игрография компании выглядит следующим образом:

1997 - **Oddworld: Abe's Oddysee** (PSone, PC)
1998 - **Oddworld: Abe's Exoddus** (PSone, PC)
2001 - **Oddworld: Munch's Oddysee** (Xbox)
2005 - **Oddworld: Stranger's Wrath** (Xbox)

В рамках серии вышли игры и от других разработчиков: **Oddworld Adventures** (Game Boy, 1998), **Oddworld Adventures 2** (Game Boy Color, 2000), **Oddworld: Munch's Oddysee** (Game Boy Advance, 2003).



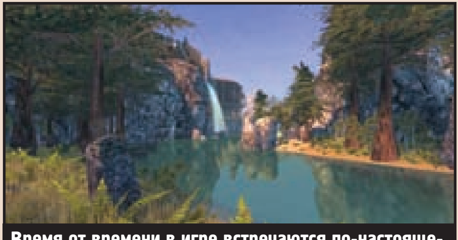
КАК В КИНО

Не нужно быть искушенным киноманом, чтобы заметить, что у разработчиков Oddworld Inhabitants накоплен колоссальный опыт в создании по-голливудски масштабных видеороликов. Все заставки в Stranger's Wrath по качеству ничуть не уступают ни творчеству Square Enix, ни Team Ninja, ни Capcom. Именно в этих видеороликах во всей красе предстает тот самый причудливый Oddworld, которого так не хватает в самой игре. Феерические пейзажи, психоделичные ландшафты, удивительная растительность и забавные персонажи - вот визитные карточки этой вселенной.



Oddworld: Stranger's Wrath

А ты записался в ряды погонщиков Бармаглотов?



Время от времени в игре встречаются по-настояще-му красивые локации

лось бы, несовместимые. А уж игроком со стажем они вообще воспринимаются как антонимы. Приготовившись увидеть нечто без пяти минут гениальное, мы получили просто хорошую игру. Увы, побродить по локациям с превосходным дизайном и окунуться в атмосферу "странного мира" не удастся. В Stranger's Wrath все элементы геймплея выглядят стандартно: пришли в город, получили задание, добежали до пункта "Б", ухлопали несколько рядовых противников, нашли искомого Плохиша и устроили ему поимку с поличным. Бесспорно, сделано все это с чувством, толком и расстановкой. Однако игре не хватает тех многочисленных мелких деталей, которые делают мир Oddworld уникальным и таким притягательным. Сами города больше напоминают деревни с кучкой аборигенов, снующих от одного переулка к другому. Остальные локации выглядят удручающе обыденно и не могут похвастаться какой-либо запоминающейся "фишкой".

ЭТОТ ЗАГАДОЧНЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ

В игре есть энное число по-настоящему гениальных находок. На одной из них зиждется весь игровой процесс. Речь идет о патронах. Как любой странствующий отшельник-неформал, Незнакомец не переносит огнестрельного оружия. Сам он в качестве средств нападения (помимо крепкой лобной кости и пудовых кулаков) использует арбалет, заряжающийся... живыми снарядами. В качестве таковых используются мелкие насекомые и млекопитающие, населяющие Oddworld. Всего их порядка восьми, плюс возможность усиления каждого. Столь богатый арсенал применяется для самых разнообразных целей. Например, пушистые скунсодобные грызуны могут подманивать недругов, а ярко-желтые осы превращают арбалет в скорострельный пулемет.

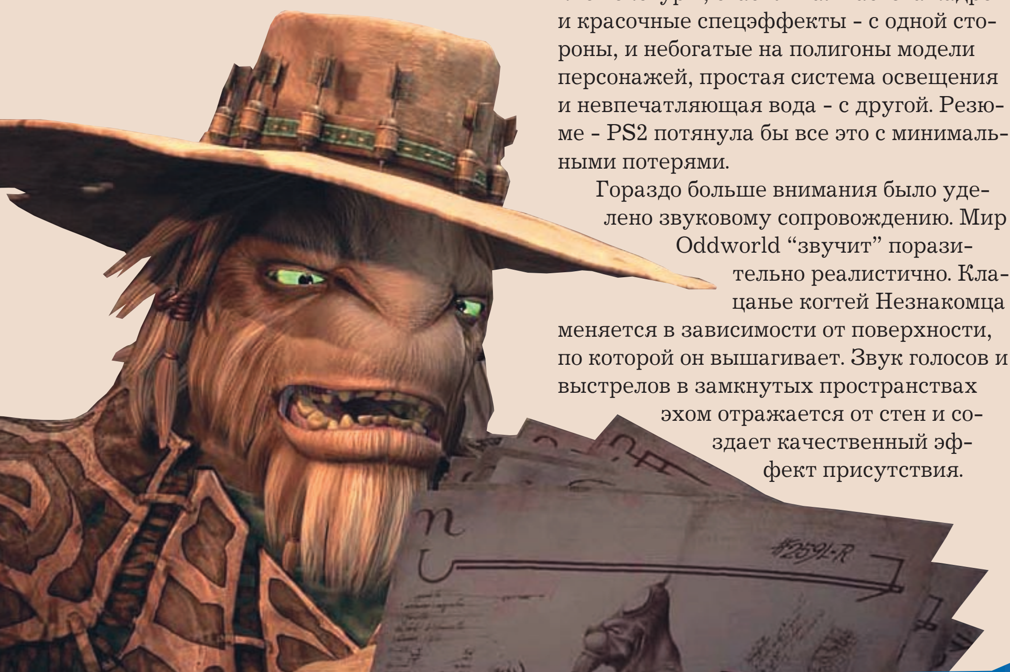
Одной из оригинальных "фишек" является сам факт того, что Незнакомец - не человек. Он может падать практически с любой высоты безо всякого вреда для здоровья и карабкаться по канатам, как заправская белка. Самое любопытное, что охотник за головами может с успехом передвигаться на всех четырех конечностях со скоростью хорошего мотоцикла. Вот ЭТО называется "оригинально". Если бы подобных находок было побольше, то игре бы можно было запросто ставить все 10 баллов.



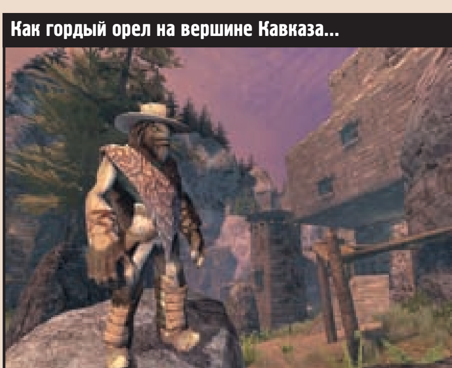
Красное солнце, ледяные пустыни и все такое прочее

В то время, когда выход O:SW на PlayStation 2 еще не был отменен, разработчиков часто спрашивали, смогут ли они без потерь оптимизировать игру под возможности этой консоли. При взгляде на итоговый продукт, ответ становится очевидным: смогли бы, причем запросто. Даже странно, что после подписания контракта с Electronic Arts ответственные за процесс портирования люди заявили, что не смогут уложиться в назначенный срок. Дело в том, что в плане технического исполнения Stranger's Wrath тоже ничем особенным не выделяется. Видимо, разработчики специально не задействовали большую часть ресурсов Xbox, дабы в дальнейшем облегчить себе работу. Графика симпатична, но не более того: четкие текстуры, стабильная частота кадров и красочные спецэффекты - с одной стороны, и небогатые на полигоны модели персонажей, простая система освещения и невпечатляющая вода - с другой. Резюме - PS2 потянула бы все это с минимальными потерями.

Гораздо больше внимания было уделено звуковому сопровождению. Мир Oddworld "звучит" поразительно реалистично. Клацанье когтей Незнакомца меняется в зависимости от поверхности, по которой он вышагивает. Звук голосов и выстрелов в замкнутых пространствах эхом отражается от стен и создает качественный эффект присутствия.



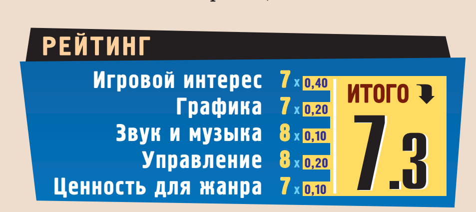
Как гордый орел на вершине Кавказа...



Смущает лишь то, что к процессу озвучки диалогов было привлечено мало актеров, из-за чего большая часть NPC говорит одинаковыми голосами.

Лучшее - враг хорошего?

Не стоит воспринимать эту критику как враждебный выпад против разработчиков. Просто игра получилось на удивление неоднозначной. Мы ждали шедевр, а получили просто хороший Action/Adventure. Спору нет, в O:SW есть настоящие находки, за которые господам из Oddworld Inhabitants хочется пожать руку. Плохо только, что встречаются эти находки реже, чем хотелось бы.



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.3
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



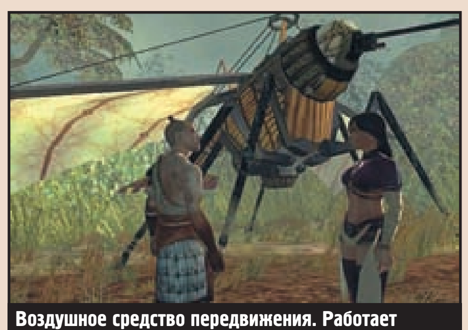
Империя под ударом

- Главное - это безупречность воина, - сказал он наконец. - Но все это лишь способ говорить, способ ходить вокруг да около. Ты уже выполнил ряд магических задач и, я думаю, достаточно созрел для того, чтобы указать тебе на источник самого главного. Я сказал бы, что для воина самое главное - обрести целостность самого себя
Карлос Кастанеда. "Сказки о силе"

С относительно недавних пор в мире наблюдается забавный феномен: восточная культура со всей своей атрибутикой поразительно быстро завоевывает умы жителей западных стран. Можно долго гадать о том, что же именно привлекает рядовых обывателей в слегка приторной азиатской чопорности. Однако стоит ли? Все-таки Восток, как известно, - дело тонкое.

Жанр	Action/RPG
Издатель	Microsoft Game Studios
Разработчик	BioWare
Платформа	Xbox
Сайт	jade.bioware.com

Само определение "дело тонкое" предполагает, что правильно понять, а уж тем более воспроизвести восточную атмосферу весьма непросто. Однако на общей волне популярности этой темы подобных попыток не предпринимал разве что только ленивый. Разработчики из BioWare ленивыми отнюдь не слывут. Следовательно, нет ничего удивительного в том, что и они замахнулись на создание проекта, действие которого происходит в мире, похожем внешне и внутренне на средневековый Китай. Черпая вдохновение из фильмов "Герой" Чжана Имоу и "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" Анга Ли, разработчики обещали воссоздать в Jade



Воздушное средство передвижения. Работает на реактивной тяге. В Китае... Ну да, рассказывайте

Empire все то, за что публика полюбила эти уже успевшие стать классикой современного китайского кинематографа картины.

Дом летающих напильников

Jade Empire задумывалась как проект весьма амбициозный. Тем более странно, что итоговый продукт напоминает лишь урезанную Star Wars: Knights of the Old Republic. Дело доходит до смешного: через несколько часов игры складывается впечатление, что перед нами просто-напросто очередная часть KotOR с банально замененными текстурами. Джедайские уши торчат



Большой демон: "Во-о-о-т такая рыба!"

в китайской Империи буквально из-за каждого угла: тут и темная/светлая сторона Силы, и великий Избранный, наделенный нечеловеческими способностями, и седой "йодаобразный" наставник-сенсей, и огромное количество природных духов вместо представителей инопланетных рас. Судя по всему, в BioWare настолько привязались к тематике "Звездных войн", что все последующие



игры автоматически клепают по устоявшемуся лекалу. Возможно, "клепают" прозвучало чересчур жестко, но в отношении Jade Empire на самом деле кажется, что ее именно клепали, да еще и на скорую руку.

Сюжет повествует о том, как некий ученик школы боевых искусств Two Rivers раскрывает тайну собственного происхождения и предупреждает вторжение миньонов Тьмы в мифическую империю Джейд. Мимоходом ему предстоит собрать команду из самой разношерстной публики: от симпатичной девушки-медиума, виртуозно обращающейся с широким мечом, до здоровенного небритого пьяницы, обожающего помахать боевыми топорами. Традиционная фабула о похождениях мобильного отряда бравых героев щедро приправ-



КАК МНОГО КВЕСТОВ И КАК МАЛО МЕНЯ

Выполнением основной директивы по уничтожению Зла в зародыше дело, естественно, не обойдется. Беседуя с мирными или не очень мирными жителями, можно взвалить на свои и без того многострадальные плечи бремя выполнения дополнительных квестов. Варьируются они от весьма оригинальных (заставить бывшего хозяина детского приюта закопать прах погибших детей) до откровенно глупых (помочь местной атаманше найти мужа). От того, какие задания вы будете выполнять и будете ли вообще, зависит предрасположенность персонажа к Порядку или Хаосу.



Jade Empire



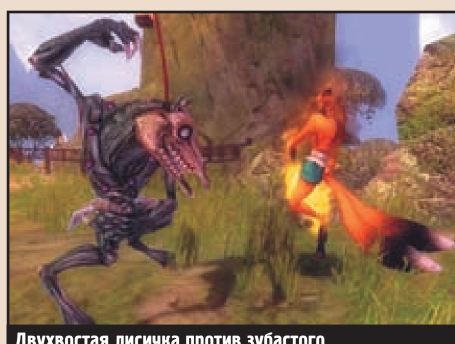
Местная сборная по регби. Ребята невысокие, но за пятки кусают больно

лена лекциями по восточной философии о природном балансе Хаоса и Порядка. Причем специально для людей, не обремененных знанием философии как таковой, курс молодого буддиста сокращен донельзя. Не углубляясь в религиозные дебри, разработчики сразу припечатывают вас конкретным фактом: есть Добро и есть Зло (в данном случае - пути "Открытой ладони" и "Сжатого кулака"). Соответственно, чьи принципы исповедовать - целиком и полностью ваш выбор. Хотя по ходу игры не раз, многозначительно подмигивая, намекнут, что встать на сторону Хаоса - это не путь джедая... простите, воина.

Как видите, от пресловутой восточной стилистики остается лишь красочный переплет китайского шелка, который в итоге съедает голодная моль. Как и в KotOR, геймплей подразделяется на три составляющие: выполнение квестов, болтовня с NPC (неиграбельными персонажами) и непосредственно бои. Искренне жаль, что разработчики не смогли довести до ума ни одну из них. Спору нет, Jade Empire - это внушительный игровой мир, частые стычки с самым разнообразным контингентом недругов... а также вагон мелких недостатков, запросто способных испортить удовольствие от всего вышеперечисленного.

Китайский сервиз

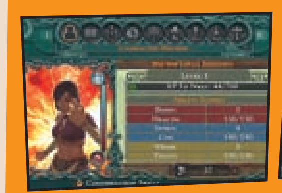
Первые впечатления от технической стороны Jade Empire очень даже положительные: качественные модели персонажей, симпатичные световые эффекты, густая трава, послушно пригибающаяся под ногами ваших героев. Однако вскоре начинаешь замечать, что далеко не все так хорошо, как может сначала показаться. Дизайн локаций вводит в недоумение своим аскетизмом. Во всех мизансценах заметен нездоровый и совершенно неуместный минимализм: населенные пункты представлены дюжиной коричневых домов-коробок и десятком бесцельно шатающихся туда-сюда аборигенов. Все это огорожено хлипким на вид заборчиком, чтобы игрок ни в коем случае не забрел за пределы прорабатываемого пространства. На пересеченной местности в роли забора выступают скальные утесы, небольшие речушки (вода, кстати, тоже выполнена посредственно) и тэдэ, и тэпэ. Над этими ландшафтами раскинула свое полотно безжизненная текстура неба с криво нарисованными солнечными лучами и неподвижными облаками (э, нет, все-таки в некоторых местах что-то там наверху шевелится - прим.ред.). Прибавьте сюда систематические падения частоты кадров и длящиеся до 40 (!) секунд загрузки, которые непростительно часто будут раздражать вас своим появлением. Возникает вопрос: на что ушли ресурсы самой мощной консоли текущего поколения?

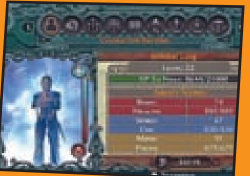


Двухвостая лисичка против зубастого "о-боже-мой-что-это"

ДА ПРЕБУДЕТ С ТОБОЙ СИЛА... ХОТЬ КАКАЯ-НИБУДЬ

Еще в школе Two Rivers вам станет известно о пути "Открытой ладони" и "Сжатого кулака". Первый олицетворяет собой добро, созидание и Порядок. Второй, соответственно, зло, разрушение и Хаос: приверженцы этого пути полагают, что выживает лишь сильнейший, а слабый должен умереть. Для наибольшей наглядности обозначим все это светлой и темной сторонами Силы. Аналогии не случайны: выбор пути происходит так же, как и в Star Wars: KotOR. Все зависит от реплик, которые вы будете выбирать в диалогах и совершаемых вами действий. Дабы игрок паче чаяния не забыл, какую философию исповедует, над персонажем (если оставить джойпад в покое) возникает светящийся нимб. Надо ли говорить, что у последователей разных путей эти нимбы и выглядят по-разному.









УДАРЫ ВСЕХ СТИЛЕЙ, МАГИЯ ВСЕХ НАПРАВЛЕНИЙ



Если в локации присутствуют недружелюбно настроенные личности, игра автоматически переходит в боевой режим. В распоряжении персонажа есть два вида ударов: обычные и сильные (для пробивания блоков).
С первых минут Jade Empire просто-таки шокирует тем фактом, что любой используемый стиль заключается в одной единственной комбинации, состоящей всего из трех ударов. Соответственно, после десятка поединков выносить неприятелей одним и тем же трехударником запросто может надоесть. Во время битвы разрешается переключаться между выученными стилями, коих разработчики включили в игру немало. Некоторые подразумевают использование холодного оружия, другие - применение магии. Однако, право слово, лучше бы господа из BioWare не гнались за количеством доступных для использования стилей, а тщательнее проработали совершенствование каждого из них. Кстати, про захваты и броски в BioWare почему-то вообще забыли. В итоге столь примитивная боевая система сильно уступает оной в, например, Shenmu 2. В последнем присутствовал всего один стиль, но процесс осваивания различных его нюансов и приемов был по-настоящему увлекателен.


Ей до нас, как до Китая пешком


Ух, какая у вас мощная зажигалка!

Сломанный меч империи

На самом деле для обобщения всех недостатков Jade Empire вполне подходит прилагательное "топорный". Разумеется, это слово далеко от литературной изысканности, но оно наиболее точно характеризует многие элементы игры. Практически все хорошие идеи, заложенные в Jade Empire, в итоге ощетиниваются частоколом из шероховатостей и досадных недочетов. Как только какой-то аспект геймплея начинает нравиться, тут же откуда-нибудь выскакивает очередной ляп разработчиков и портит весь позитив на корню. Битвы весьма забавны (особенно, если комбатантов много), но персонажи сражаются подобно деревянным манекенам, а искусственный интеллект непроходимо туп. Графика симпатична, но дизайн локаций донельзя прост, а в некоторых местах и того хуже - убог. Сюжет цепляет масштабностью, но его "повороты" весьма предсказуемы, а от патетичных реплик персонажей порой хочется цинично хихикать. Вот так: топорные поединки, топорные мизансцены, топорно рассказанная история. Как говорится, ни убавить, ни прибавить. Видимо, топор разработчиков изрядно затупился со времен Star Wars: Knights of the Old Republic, и выстругивать им настоящие шедевры стало практически невозможно.


Многие локации в Jade Empire смотрятся красиво исключительно благодаря световым эффектам

Атмосфера Jade Empire отличается от атмосферы современных китайских киносказок так же, как "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" отличается от "Матрицы". И в том, и в другом зрелищность поединков поставлена во главу угла. Однако в "Крадущемся тигре" присутствует та самая восточная стилистика гонконгских боевиков, которую так усердно пытались синтезировать братья Вачовски (с переменным успехом). Воспроизвести нужную атмосферу всегда крайне сложно, особенно если подойти к выполнению задачи не с того конца. История умалчивает, как именно подошли к созданию Jade Empire разработчики, но выбор был сделан явно неправильный. Нисколько не хотим умалять достоинств очередного консольного проекта BioWare. Однако приходится констатировать, что итоговый продукт по качеству весьма далек от того шедевра, который нам обещали в пресс-релизах. ©

ПАРА ЗАБАВНЫХ ФАКТОВ

- Нападающих на вас призраков вполне можно отправить в нокаут. Разработчики пытаются объяснить сей феномен тем, что духи просто утрачивают большую часть своей энергии и на время переходят в астральный мир. Однако обескураживает сам факт того, что призрака можно банально отдубасить кулаками.
- По ходу игры вы столкнетесь с видом противников под названием крысодемоны (rat demon). Большинство этих милых серых зверушек предпримут попытки вас жестоко покусать, однако один вступит с главным героем в диалог и попросит отпустить его с миром. Повадками, манерой говорить, голосом (и даже немного внешне) этот крысодемон очень сильно напоминает Горлума из трилогии "Властелин колец" в видении Питера Джексона.






Это у барышни на лице не намордник и даже не занавеска, а универсальное средство конспирации

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x0,40
Графика	8	x0,20
Звук и музыка	7	x0,10
Управление	8	x0,20
Ценность для жанра	7	x0,10
ИТОГО	7.8	

АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



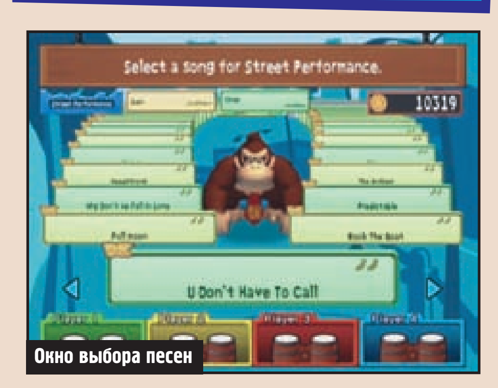
Donkey Konga 2

Gorillaz got the base drum
(что можно приблизительно перевести как:
"Гориллазы дорвались до главного барабана")
Gorillaz, M1 A1

Гориллам по барабану

Первая часть Donkey Konga, все-таки выпущенная компанией Nintendo на европейский и американский рынок, смогла добиться популярности поразительно легко. Никакой выдающейся рекламной компании (за исключением фанатов Nintendo, нарядившихся в костюмы горилл, которые требовали снижения пошлин на импорт приставок и игр) у такого специфического продукта не было. В результате геймеры получили неплохую альтернативу Dance Dance Revolution. Появление сиквела не заставило себя долго ждать: вскоре сериал Donkey Konga обзавелся продолжением, получившим подзаголовок Hit Song Parade.

Жанр	Puzzle
Издатель	Capcom
Разработчик	Namco, Nintendo
Платформа	GameCube
Сайт	www.donkeykonga.com



Окно выбора песен

ЯПОНЦЫ СТУЧАТ!



Четыре года назад на игровых автоматах вышла первая часть сериала Taiko no Tatsujin, предлагающая геймерам поиграть на тайко[1]. Суть геймплея была практически такой же, как и в Donkey Konga, только бить по барабану надо было специальными палочками. Несмотря на большую популярность серии Taiko на родине, за пределы Японии выбралась лишь одна игра - Taiko Drum Master. Именно ее Namco потом использовала в качестве прообраза сериала Donkey Konga.

1. Это такие пузатые традиционные японские барабаны.


Одна из встроенных мини-игр, крокодилам, как всегда, достается больше всех

Представителей оригинального и самобытного жанра музыкальных аркад до обидного мало. При поиске объектов для сравнения с Donkey Konga на ум приходят лишь два малоизвестных в России игровых сериала - Samba de Amigo от Sega и Taiko от Namco. Как и в первой части, для получения максимального удовольствия от DK2, предпочтительно обзавестись так называемым Bongo Controller'ом (поставляется в комплекте со специальной версией игры). Сей хитроумный девайс представляет собой набор барабанов и микрофона. Стандартный геймпад, конечно, тоже подойдет, но при его использовании пропадает главная изюминка DK2.

Барабанная переполка

В механике игрового процесса нет ничего сложного: по экрану перемещается значок того или иного движения, и, как только он оказывается в середине мишени, то есть телевизора, нужно повторить его на барабанах. Помимо основного режима, DK2 может похвастаться солидным набором мини-игр.



Сама конструкция Bongo Controller незамысловата и никаких трудностей с управлением вызвать не должна. Можно хлопать по одному или другому барабану, бить в ладоши около встроенного микрофона.

Во всех новых режимах предусмотрен вариант многопользовательской игры, где участники устраивают разного рода гадости оппонентам, тем самым уменьшая количество заработанных последними очков. Сами по себе мини-игры очень увлекательны и способны долго поддерживать интерес.



Саундтрек в DK2 состоит из музыкальных тем, взятых из известных игровых сериалов от Nintendo: Mario, Zelda, Metroid и т.д. К ним присоединились композиции в исполнении звезд зарубежной эстрады: Incubus, Pink, The Crystal Method и даже Queen. Стилей музыки предостаточно, только не всем понравится, что некоторые песни уже успели попасть в категорию "ретро".

Несмотря на то, что визуально Donkey Konga 2 не сильно отличается от своего предшественника, наблюдать за происходящим на экране - сплошное удовольствие: настоящие фейерверки спецэффектов и прекрасно анимированные гориллы, которые постоянно корчат рожи при попадании в такт.

Обезьяна стучит дважды

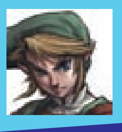
Различия между сиквелом и оригиналом минимальны. Добавились мелодии и несколько новых режимов. Вот, собственно, и все. Хотя, с другой стороны, что еще нужно поклонникам игры? В таком специфическом проекте, как Donkey Konga, никаких кардинальных изменений и быть не могло. ©

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10
ИТОГО	**7.8**	

АВТОР

Дмитрий "Fafnir" МИРОНОВ



Мраморное полотно поединка

"Она, конечно, горяча..." - пробормотал он и взглянул на Королеву.
- Ты разве *горяча*, душечка?
- Ну что ты, я необычайно сдержанна, - ответила Королева и швырнула чернильницу в Крошку Билля.
Льюис Кэрролл. "Приключения Алисы в стране чудес"

Разработка файтинга сродни созданию мраморной скульптуры с помощью одного лишь зубила и пилочки для ногтей. Стоит провести не в том месте пилочкой, и можно использовать зубило вместо ножа для харакири, ибо вся работа пойдет насмарку. Несмотря на кажущуюся грубость жанра, сущность файтинга должна быть тонка и изящна, как росток виноградной лозы.

Если не удается с первого раза добиться необходимого баланса этих показателей, остается лишь усердно "полировать" получившийся продукт. В итоге изначальная скульптура либо превращается в кучку пыли, либо предстает перед зрителями во всей красе.

Жанр	Fighting
Издатель	Tecmo
Разработчик	Team Ninja
Платформа	Xbox
Сайт	www.deadoralivegame.com

Разработчики из Tecmo полировали серию Dead or Alive угнетающе долго. Причем в работе они полагались на несколько иные выразительные средства, чем остальные коллеги по цеху. В DoA вы не найдете ни толстых мазков алой краски, столь обожаемой импрессионистами из Midway, ни феерии световых эффектов - визитной карточки сюрреалистов из Namco.

Пройдя за восемь лет путь длиной в несколько платформ, серия прочно закрепилась на консоли Xbox. Именно на вершине Олимпа самой мощной из современных домашних игровых систем в 2001 году первопроходцы из Team Ninja гордо поставили знамя Dead or Alive. Взятие высоты прошло с помпой. DoA 3 стал одним из самых динамичных, ярких, технчных файтингов своего времени. Да к чему эпитеты? Достаточно почитать хотя бы несколько хвалебных отзывов, а еще лучше увидеть игру воочию, чтобы окончательно и бесповоротно убедиться - Team Ninja создали хит. Захватывающая дух динамика поединков и легкий, но от того не менее глубокий процесс осваивания боевых стилей персонажей привлекли в ряды поклонников серии толпу жаждущих хлеба и зрелищ игроков.

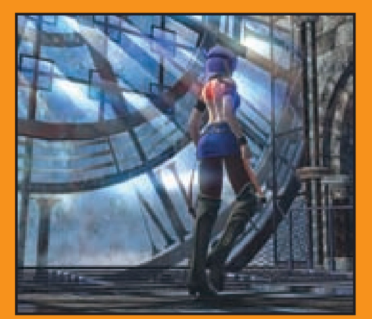

Вот что значит "замочить" противника...

Однако время не имеет обыкновения стоять на месте и капризно требует перемен. Причем перемен в лучшую сторону. Что можно было изменить в DoA 3? Игроки не жаловались на какие-то существенные просчеты разработчиков. Ответ перед нами. Dead or Alive Ultimate. По сути


После пробежки по мосту следует искрометное сталкивание лбами. В смысле: искры из глаз сыплются

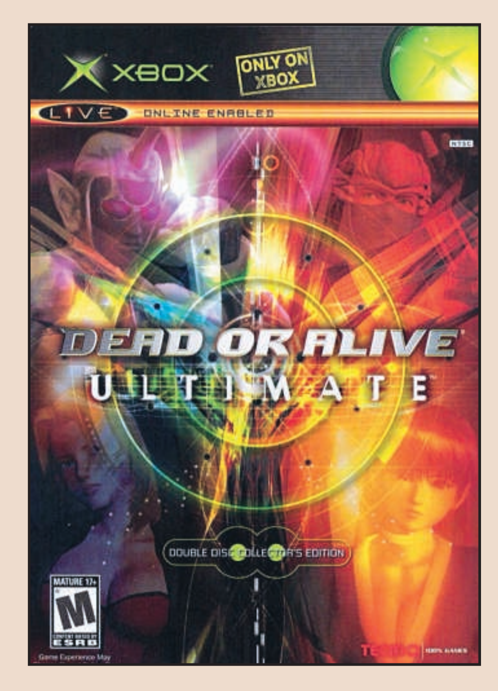
ГОСТИ ИЗ ДРУГИХ ИГР

Вселенная Dead or Alive не ограничена исключительно файтингом. Некоторые персонажи серии успели "засветиться" в отдельных играх. Обладатели Xbox наверняка знакомы с шедевральным творением Team Ninja под названием Ninja Gaiden, вышедшим в начале этого года. Игра была посвящена приключениям постоянного участника турниров DoA - Рию Хаябуса. В его похождениях юному ниндзя постоянно помогал еще один боец - Аяне. Последняя, кстати, заслуживает особенного внимания, и не только из-за броской внешности. Дело в том, что у девушки на спине вытатуирован красный символ, которым помечались главные героини игр Kagero (Deception в США). И пусть на первых скриншотах выходящая этим летом для PS2 продолжения серии Kagero присутствует странного вида белокурая незнакомка, мы бы предпочли увидеть на ее месте красавицу Аяне.





Dead or Alive: Ultimate



тот же файтинг, но еще быстрее, еще ярче, еще красивее. В плане инноваций эта часть скорее не шаг вперед относительно предшественника, а эдакий отступ в сторону. Не принеся в жанр практически ничего нового, Ultimate "всего лишь" развивает идеи, заложенные в DoA 3.

Шесть пар знакомых бойцов в Story Mode и еще трое секретных для остальных режимов смотрят на нас с экранов выбора персонажей. Наконец-то разработчики соблаговолили пролить свет на историю хотя бы некоторых из них. Длинная и умопомрачительно красивая начальная заставка посвятит вас в сюжетные перипетии турнира боевых искусств Dead or Alive. Жаль только, что лишь поверхностно.



МАГАЗИН ОДЕЖДЫ

В Team Ninja явно питают слабость к всякого рода переодеваниям. Если запастись изрядной долей терпения и основательно сесть за Ultimate, то за пару дней можно открыть около полутора сотни маечек, штанишек, платьев различной степени открытости, узких бюстгальтеров и других продуктов ткацко-швейной промышленности.

Помимо коллекционирования шмоток в Survival Mode можно упорством и кулаками понравившегося героя добывать разнообразные предметы, принадлежащие бойцам. Продвигаясь вверх по ранговой лестнице и отправляя в долгосрочной нокаут одного оппонента за другим, вы очень скоро наберете внушительную коллекцию из острых катан, блестящих сюрикенов, аппетитно выглядящих морковок и прочего бесполезного хлама.



Каждый из персонажей готов продемонстрировать удары из своего старого репертуара и блеснуть парочкой новых. Обидно, что куда-то запропастились белокурая убийца Cristie и пребывающий в состоянии вечного подпития Brad Wong. Этой парочки будет сильно не хватать многим поклонникам.

В качестве мест для поединков - переработанные локации из всех предыдущих частей серии. Вам нравилось сбрасывать оппонентов с одного уровня на другой? В таком случае вас ждет приятный сюрприз. Количество точек, с которых можно отправить противника в свободный полет на нижний уровень, увеличилось чуть ли не в три раза.

Совершенство нового игрового движка наглядно демонстрирует беспрецедентный уровень графического оформления. Возможности консоли использованы по максимуму - модели персонажей, световые эффекты и локации выглядят потрясающе. Чего стоит "африканская" арена, где прайд львов с превеликим интересом наблюдает за исходом вашего поединка, очевидно, решая стратегический вопрос, кого из участников употребить в качестве обеда на месте, а кого оставить на ужин.

Кого-то может смутить не слишком

ОКНО В МИР

DoA:U изначально затачивали под сетевую игру. Недаром сперва ей планировали дать подзаголовок Online. Вряд ли какой-нибудь из современных файтингов может предоставить столь широкий выбор сетевых возможностей.

В Ultimate реализована идея "виртуального аркадного режима" (Virtual Arcade): создается отдельная директория, к которой могут присоединиться до 8 игроков. При этом одновременно выяснять отношения могут



только четверо из них в режиме Tag Battle. Остальные, запасшись попкорном, созерцают поединок в качестве зрителей. В их распоряжении операторский набор различных ракурсов камеры и возможность вращать последнюю на 360 градусов. После окончания матча они могут вступить в бой или остаться сторонними наблюдателями и спокойно доесть свой попкорн. "Виртуальная аркада" во многом напоминает обычную и состоит из шести подрежимов. Это Winner-Stays, Looser-Stays, Kumite, Survival, Tournament и Team Battle. Winner-Stays можно по праву назвать самым интересным из них. Здесь пробуют свои силы сильнейшие файтеры, методично ставя друг другу виртуальные синяки. В Looser-Stays продолжают сражаться проигравшие первый поединок, так что этот режим можно расценивать в качестве своеобразной тренировки.

Dead or Alive: Ultimate


Та-а-к, гражданин, ваши документы? А регистрация?

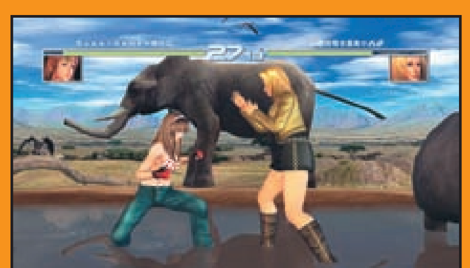
большое количество игровых режимов. Но, поверьте, наличествующих Tag Battle, Time Attack, Versus, Survival, Team Battle и Sparring хватит с лихвой. Надоела расчетливость искусственного интеллекта и патологическая заторможенность приятеля, который доламывает уже второй джойстик в тщетных попытках вас одолеть? На помощь приходит служба Xbox Live. Просторы всемирной паутины - отличное место, чтобы и себя показать, и другим в зубы дать. Великолепный шанс стать одним из лучших Dead or Alive файтеров на всем земном шаре. “Невозможно!” - скажете вы. Невозможно - это не факт, а всего лишь мнение, которое запросто можно опровергнуть. Виновник сегодняшнего торжества - тому пример. Благодаря виртуозной работе зубилом и пилочкой для ногтей Team Ninja сделали достойное продолжение серии великолепных файтингов Dead or Alive. Впрочем, как бы они ни старались, игрокам все равно будет хотеться большего - новых персонажей, внятного сюжета и красивых CG-роликов после финальных титров. И всем этим требованиям нужно угодить. “Невозможно”, - сокрушенно покачают головой многие. “Запросто!” - гордо заявят Team Ninja в лице своего президента Томонобу Итагаки. Ждите Dead or Alive 4 и будет вам счастье. ©

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	
Графика	10	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Управление	7	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	
ИТОГО			7.7

УДАРОМ НА УДАР

О лени ли разработчиков свидетельствует тот факт, что боевая система DoA:U осталась практически неизменной по сравнению с предшественником? Навряд ли. Думается, что разработчики еще успеют поразить нас новшествами, а пока стоит разобраться в том, что они предложили нам в Ultimate. По-прежнему сражаться будет одинаково интересно и новичкам, и бывалым файтерам. Большинство комбинаций и ударов легки в освоении. Тем не менее, лишь терпеливые игроки смогут познать всю глубину сражений и научиться жонглировать оппонентом, как волейбольным мячом. А, помимо обычных атак, есть еще и то, чем славится серия Dead or Alive. Речь идет, разумеется, о перехватах. Тому, кто будет хаотично лупить по кнопкам, суждено чаще всех коротать время в нокаутах. Порой гораздо эффективнее попытаться предугадать удар противника и, сделав изящный залом, послать его кубарем в другой конец арены. К слову, в Ultimate добавился еще один вид перехватов. Помимо традиционных уходов от атак, направленных в нижнюю, среднюю и верхнюю части тела, теперь появились перехваты, осуществление которых требует сделать шаг по направлению к противнику, а не от него. Скажете - сложно? Конечно, сложно. Но освоивших эту технику ненападения ждет соответствующая награда - перехваты лишают оппонента огромного куска шкалы здоровья.





АВТОР

Олег “Rogue” ГАВРИЛИН



Haunting Ground

Кто не спрятался - я не виноват

Самые замечательные работы о сверхъестественном ужасе - работы о подсознательном.
Г.Ф. Лавкрафт

Трудно представить более подходящее место действия для мистического триллера, чем средневековый замок, более захватывающую интригу, чем тайна загадочного маньяка-психопата, расставляющего беззащитной героине смертельные ловушки, и более пугающее средство создания атмосферы, нежели игра на вечном страхе человека перед темнотой и неизвестностью. В проекте Haunting Ground присутствует каждый из этих компонентов.

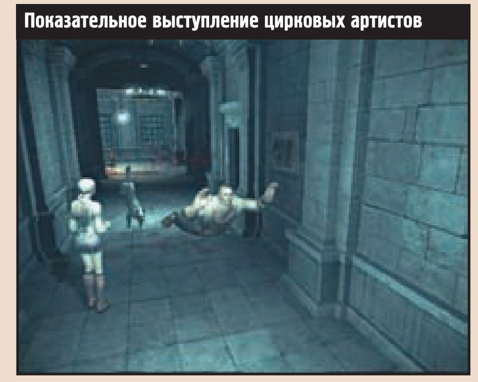
Жанр	Psychological Horror
Платформа	PlayStation 2
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom
Сайт	www.capcom.com/hauntingground

Кукольник

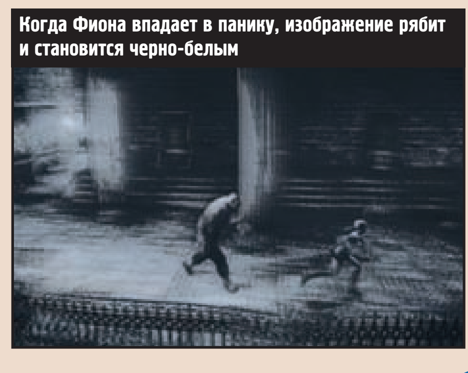
Главная героиня - восемнадцатилетняя девушка по имени Фиона Бэлли. Придя в сознание после автокатастрофы, в которой погибли ее родители, Фиона нежданно-негаданно обнаруживает себя запертой в заброшенном средневековом поместье. Антураж соответствующий: архаичные магические символы, кровавые ритуалы (*типа разделывания тушки неизвестного ягненка вот таким тесаком - прим. ред.*), раздающийся из темноты шепот и расставленные повсюду куклы, больше напоминающие покрытые воском человеческие тела... Быстро осознав, что является объектом игры изощренного маньяка, Фиона рьяно берется за спасение собственной жизни. Само собой, сделать это не так-то просто, ведь коридоры замка с бесконечной чередой комнат таят в себе множество ловушек, расставленных его хозяином. Еще больше усугубляют положение сумасшедшие слуги, которые тоже не прочь отправить героиню на тот свет. В такой ситуации единственным другом девушки становится овчарка-альбинос Хьюи, чей хозяин умер в темнице замка.



Как?! В Capcom опять сделали какой-то ужастик?



Показательное выступление цирковых артистов



Когда Фиона впадает в панику, изображение рябит и становится черно-белым

Человек собаке - друг!

Главная героиня - существо слабое и беспомощное. Она не умеет пользоваться огнестрельным оружием, с трудом забирается на возвышенности, устает, едва пробежав двести метров, и впадает в панику при виде пятен крови на стене. При столкновении лицом к лицу с врагом Фиона способна лишь оттолкнуть неприятеля со своего пути.

Дела бы обстояли не так плохо, если бы враги в Haunting Ground оказались слепы, глухи, немощны, глупы и, вдобавок, еще время от времени впадали в беспамятство. Но это, увы, не так. Они достаточно сильны, чтобы свернуть вам шею, никогда не устают и не сбиваются с пути, преследуя героиню, обладают настолько чутким слухом, что способны обнаружить вас, находясь в другом конце замка. Возникает закономерный вопрос: как с ними бороться? Ответ прост: бороться не нужно - нужно прятаться.

Здесь реализован почти тот же принцип, что и в Clock Tower 3. На каждом уровне предусмотрено несколько зон, которые служат для Фионы убежищами. Вы можете скрыться в шкафу, под кроватью, за занавеской и т.д. Однако следует

А СОБАКУ МНЕ НЕ ПОДАРЯТ?!

Пес Хьюи - уникальный для жанра survival horror персонаж. В игре Хьюи ведет себя очень правдоподобно и естественно. Как и любая собака, он при входе в незнакомое помещение обнюхивает все углы. Спит, свернувшись калачиком, или со скуки бежит гулять на улицу, когда вы, например, долгое время исследуете комнату. Лает, требуя к себе внимания и ласки со стороны Фионы, и виляет от удовольствия хвостом, если она почешет ему за ухом. Все, как в жизни.

Хьюи умеет забираться в недоступные для Фионы проходы и разломы в стенах и с помощью прекрасного обоняния находить полезные предметы.




Хьюи помогает Фионе решать головоломки...


...и всегда самоотверженно защищает хозяйку

учесть, что ни одно укрытие не гарантирует вам 100% безопасность. Всегда есть вероятность, что враг возьмет да и заглянет под стол или откроет шкаф. Например, если вы спрятались в комнате, из которой только один выход, или в коридоре, заканчивающимся тупиком, то противник, не встретив вас по дороге, будет точно знать, что вы все еще находитесь где-то поблизости.



Помимо всего прочего, очутившись рядом с врагом, Фиона начинает паниковать. Степень испуга девушки отражается на ее сердцебиении: чем учащеннее бьется сердце, тем сильнее вибрирует джойстик. Как только уровень страха становится критическим, героиня впадает в панику и становится легкой добычей. В таком состоянии Фиона фактически неуправляема: замирает на месте, когда нужно бежать со всех ног, падает со ступенек и зачастую не может попасть в дверной проем, предпочитая биться о стену. В некоторых ситуациях гораздо проще добровольно погибнуть и начать игру с последнего чекпоинта, нежели попытаться спастись от преследующего вас врага.

В столь напряженной обстановке единственным существом, способным защитить девушку, становится Хьюи. Пес умен, силен и ловок. Он всегда готов прийти на помощь и даже пожертвовать жизнью ради новой хозяйки. Разработчики не обманули, сказав, что в Haunting Ground у игрока "ни на секунду не возникнет сомнения в том, что перед ним настоящая собака". Так, например, управление Хьюи осуществляется с помощью стандартных команд "сидеть", "ко мне", "иди рядом", "фас", "искать". При этом реакция собаки на эти приказы зависит от настроения и степени привязанности к вам.

Разработчики ввели в игру такой интересный параметр, как уровень доверия. Идея, безусловно, заслуживает похвалы. Чем крепче ваша дружба, тем четче собака выполняет команды. Поэтому не премините похвалить Хьюи, если он добрых две минуты висел, вцепившись зубами

ЗЛОДЕИ

Главных врагов в Haunting Ground четверо

Дебилитас - крупный уродливый детина, умственное развитие которого застряло на уровне пятилетнего ребенка. Все, что он хочет, - поиграть с Фионой. Возможно, Дебилитас и не представлял бы для вас никакой опасности, если бы смысл подобных игр не сводился к "тресни Фиону головой о стену раз эдак десять".

Даниэлла - таинственная девица. Обладая неземной красотой, она абсолютно лишена чувств, за исключением разве что ревности. Считает, что хозяин замка пренебрег ею, отдав предпочтение Фионе, поэтому люто ненавидит главную героиню.

Риккардо - хранитель замка, страдающий раздвоением личности. Внешне похож на покойного отца Фионы. Стоит задуматься, а действительно ли отец девушки умер?

Лоренцо - загадочный хозяин замка, который, как окажется, имеет прямое отношение к семье Фионы.


Дорогой, а, может быть, все-таки хватит ехать задом по встречке?

Haunting Ground


Какая еще пломба? Да тут нерв удалять надо!

в шею врага, или нашел для вас в саду вонючий цветок. В противном случае (если будете игнорировать собаку или, что еще хуже, бить), она может запросто отказаться повиноваться. Тогда придется долго размахивать перед ее носом колбасой, упрашивая: “Хьюи, милый, ну посиди, пожалуйста, на вон той кнопочке, иначе меня просто расплющит опускающийся потолок”. Опять же, если уровень доверия собаки к вам высок, то она может помочь и по собственной инициативе. Например, услышав странный шорох, моментально предупредит Фиону о приближающейся опасности или с остервенением бросится на врага, давая возможность девушке убежать.

Надо отдать должное разработчикам, им удалось создать не только оригинального героя, но сделать геймплей с его участием действительно интересным.



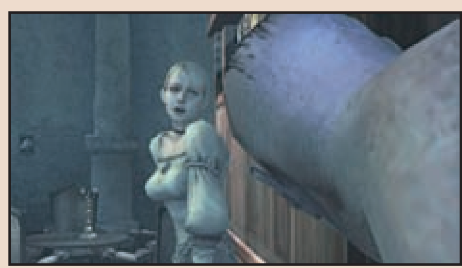
Готическая красота

События игры разворачиваются в наше время, однако, вас наверняка не будет покидать ощущение, что дело происходит в средневековье. Способствует этому, как архитектура замка, так и сама тематика Haunting Ground. Вообще же, графически проект очень силен: отличные спецэффекты, великолепный дизайн локаций (представлено около 130 разных помещений), высокая детализация моделей персонажей с хорошей мимикой, безупречной анимацией (80% сцен анимировано при помощи motion capture) и качественная работа камеры. Все видеоролики созданы талантливым японским актером и режиссером Наото Такенака, на счету которого более 80 фильмов. Создатели HG сделали все, чтобы полностью погрузить игрока в атмосферу страха, искусно нагнетаемого с помощью визуальных и звуковых эффектов.

Post Scriptum...

Естественно, Haunting Ground неидеальна. К досадным упущениям Capcom можно отнести не всегда отзывчивое управление, неудобную карту и монотонность отдельных заданий. Однако игра может похвастаться массой интересных идей, значительно разнообразивших игровой процесс. Далеко не каждый проект жанра survival horror может соперничать с Haunting Ground по степени оригинальности. ©





ОКОНЧАНИЯ

В Haunting Ground есть четыре альтернативных финала. От того, проявите ли вы доброту или жестокость по отношению к своему верному спутнику Хьюи, напрямую зависит исход игры. Поэтому не исключено, что в финальном ролике вместо столь долгожданного спасения из замка, ставшего для главной героини настоящей тюрьмой, вас ожидает новый кошмар. Ведь если собака умрет, никто уже не придет на помощь и тогда судьба Фионы будет предрешена. Поэтому будьте внимательны к тем, кого приручили.

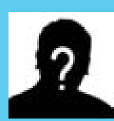


РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 7.7
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Сюжетная линия	7	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

АВТОР

Ольга КРАПИВЕНКО





Призрак космической оперы

В детстве мой приемный отец часто говорил:
если уж идешь куда-либо, то иди, пока не упадешь.
Земляне, похоже, устроены куда хитрее -
они предпочитают, чтобы для их же пользы шли и падали другие.
Эдмонд Гамильтон. "Звездный волк"

То, что Namco перекупила у Square Enix права на разработку продолжений, а точнее - приквелов к легендарной Xenogears можно воспринимать по-разному. Некоторые агрессивно настроенные ретроманы заранее прокляли разработчиков, осмелившихся покуситься на самобытность великого детища бывшей Squaresoft. В то же время игроки, особенно не разбирающиеся в истории блуждания игровой лицензии, восхитились глубиной творческой мысли и размахом постановки Xenosaga.

Жанр	JRPG
Издатель	Namco
Разработчик	Monolith Software
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.xenosaga2.namco.com

Как бы вы ни относились к сериалу, Xenosaga оставила значительный след в истории видеоигр. Через два года после выхода первого эпизода, пережив локализации, второй эпизод эпопеи из пяти частей, логическим окончанием которой и является Xenogears, вышел в США.

Между первой и второй

Разумеется, мы просто не могли уйти от сравнения первого и второго эпизода. Но в целом перед нами практически та же игра, что и Episode I. Пожалуй, одно из основных отличий сериала Xeno-saga от многих других JRPG заключается в том, что обе игры являются лишь завязкой масштабной истории в духе Star Wars, где небезызвестная Xenogears находится аккурат посередине общего сюжета, а сериал охватывает события, происходящие на протяжении многих тысяч лет. Размах фантазии сценаристов впечатляет. Даже когда вы пройдете второй эпизод и разберетесь во всех хитросплетениях сюжета, представление об истории игры будет неполным, пока вы не поиграете в приквел. Они - как части одного целого, как Final Fantasy X и X-2. Увы, при всей масштабности и гениальности продажи первого эпизода были не такими впечатляющими, как планировалось, и смогли лишь покрыть затраченные на создание игры средства. В Европе ни одна из частей до сих пор даже не была анонсирована, что в очередной раз доказывает превосходство американского рынка над европейским. Мы же просто не могли обойти игру стороной и не донести суть проекта до российских геймеров.

В далекой анимешной галактике

История сиквела начинается с того, что юноша Хаос, на поверку оказавшийся ангелом еще в первом эпизоде, вместе с андроидом Ханааном высаживаются на поверхность планеты Милши, где встречаются с офицером Федерации Дзином Удзуки. Все вместе отправляются на поиски особенного мальчика, оказавшегося продуктом биоинженерии и обладающего способностью остановить смертельную опасность, грозящую планете. Как только история начинает набирать обороты, Дзин, Ханаан во главе с Хаосом объединяются со знакомыми еще по приквелу персонажами, волею судеб оказавшимися в нужном месте и в нужный час. Далее пересказывать сюжет не будем, так как изложенное выше является лишь завязкой основных событий, которые напрямую связаны с историей первой части. В сиквеле нашлось место нешуточному соперничеству различных конкурирующих фракций и глобальным политическим интригам, гигантским орбитальным станциям и масштабным космическим боям, глубоким философским диалогам (смысл которых часто остается туманным) и футуристическим мирам. Краеугольная тема, на которой построено все повествование, остается неизменной со времен первой части, - это история людей, разных по характеру, но объединенных одной целью. Новая часть продолжает все затронутые в первом эпизоде темы и выводит взаимоотношения персонажей на новый уровень.

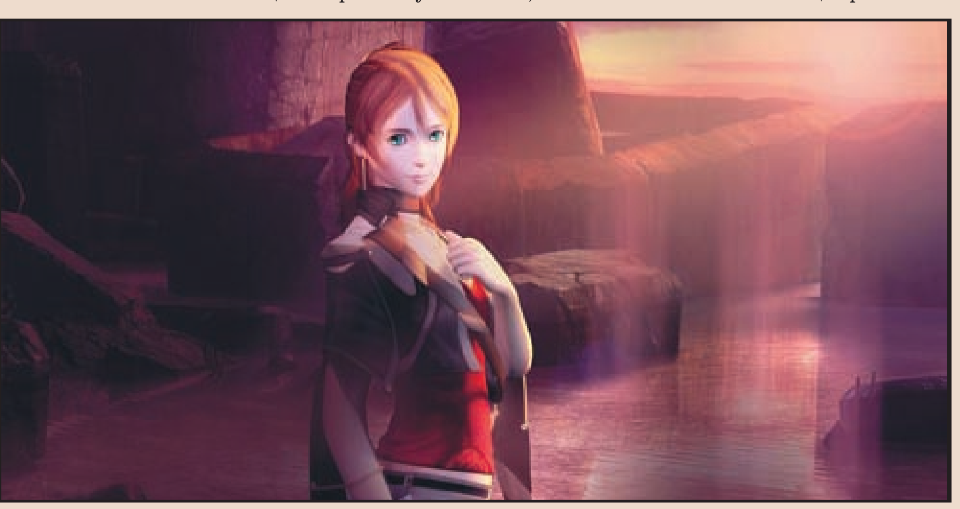
В бой! За спецэффекты!

При наличии интригующего сюжета ни одна игра такого масштаба не обойдется без продуманной боевой системы.

Родителям не придется обращаться к психиатру из-за того, что их дети видят появляющихся из воздуха существ, так как, в отличие от сериала Final Fantasy, врагов видно на экране и нежелательных сражений можно с легкостью избежать. С другой стороны, если самостоятельно инициировать

МУЗЫКА ВСЕЛЕННОЙ

При всем качестве графики звуковое сопровождение игры деградировало. Героев озвучивали другие актеры, причем не всегда удачно подобранные. Реплики боевых сцен вообще напоминают крики "Занято!" в общественном туалете, а герои доверительно кладут друг другу руки на плечи со звуком падающего со второго этажа мешка с картошкой. Отдельное "фи" достается композиторам, чьего творческого запала хватило лишь на основную музыкальную тему. Все остальные мелодии совершенно невыразительны и плохо вяжутся с происходящим на экране.



Xenosaga Episode 2: Jenseit von Gut und Bose



Та-а-к... Синьку больше в шампунь не добавляем!


Местные танцы с саблями могут похвастаться прекрасной хореографией

бой, то можно получить некоторые полезные преимущества: в отличие от других консольных RPG, Xenosaga - игра сложная, и лечение вы будете использовать очень часто. Что касается боевого движка, то, как и в большинстве игр жанра, драки происходят на отдельном экране. К кнопкам управления привязаны разные по мощности атаки. Для соблюдения баланса авторы сделали так, что попасть сильной атакой по врагу гораздо сложнее, чем легкой.

Как и раньше, в предусмотренных сюжетом местах можно управлять мехами A.G.W.S. При этом нельзя использовать специальные скиллы персонажей. В целом же игра ничем не отличается от большинства JRPG, а чтобы геймер не заскучал, предусмотрено много мини-игр и второстепенных квестов. Существует и ряд нововведений. Например, в бою можно наносить удары в определенные зоны на теле противника, что ведет к ослаблению защиты. Появились и совместные магические и физические атаки, которые сопровождаются феноменальными спецэффектами и огромным уроном для неприятеля. Как и раньше, возня с так называемыми tech-очками до чертиков интересна, а приветливый tutorial поможет разобраться в несложной боевой системе.

Разумеется, только лишь продолжением истории и доработкой боевой системы игра не ограничивается: технический прогресс не стоит на месте, а многих потенциальных покупателей одним сюжетом в магазины не заманишь. Monolith Soft удалось заставить PS2 выдавать просто изумительную картинку - по качеству движок сиквела может с легкостью тягаться с лидерами жанра и по своему уровню заметно превосходит приквел. Трехмерные модели персонажей отличаются улучшенной детализацией и анимацией. Спецэффекты во время сражений на A.G.W.S. заставляют открывать рот от изумления, а с режиссурой скриптовых сцен может сравниться разве только сериал Metal Gear Solid.

Не зря проект чаще всего сравнивается с Evangelion'ом, а жители Японии уже вовсю смотрят аниме Xenosaga: The Animation. Кроме того, кардинальным образом сменился дизайн героев - особенно хорошо получились женские персонажи. КОС-МОС все так же способна красотой сводить с ума, избавившаяся от очков Сион более жен-ственна, а Момо повзрослела, стала еще более кавайной, и теперь носит берет, который очень ей идет. Разве что облик вечного меланхолика андроида Зигги слегка разочаровывает.







Незаценненая

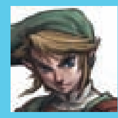
В чем же все-таки привлекательность этого проекта? Если искать сходный сюжет, то он обнаружится лишь в знаменитом аниме Evangelion: те же бои на гигантских мехах, конфликты и смысл взаимного существования людей и роботов, постоянная недосказанность, высокий смысл диалогов, запутанность происходящего, религиозные догматы и, куда уж без нее, любовь. Вне всякого сомнения, перед нами одна из самых недооцененных JRPG последнего времени, пренебрежительно пропущенная игроком-казуалом. О полном финансовом провале речи не идет, но до сборов Final Fantasy далеко, а игра все же заслуживает большего уважения. Дружно надеемся, что второй эпизод будет продаваться лучше оригинала. Xenosaga обязательна для покупки всеми ценителями JRPG.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x0,40
Графика	9	x0,20
Звук и музыка	7	x0,10
Управление	7	x0,20
Ценность для жанра	7	x0,10

ИТОГО 7.8

АВТОР



Дмитрий МИРОНОВ

Xenosaga Episode 2: Jenseit von Gut und Bose



KOS-MOS - девушка серьезная. Если что, голыми руками застрелить может



Альтернативное мнение

Следуя традиции многосерийных мыльных опер, сюжет второго эпизода продолжает откровенно тягомотную историю Der Wille zur Macht. Игра располагает стандартной обоймой черт, обязательных для любого уважающего себя сиквела. Тут тебе и развеселая компания знакомых персонажей, и продолжение сюжетной, с позволения сказать, интриги, и улучшенная графика, и седина в бороду, и бес в ребро.

Худо-бедно добравшись до планеты Милши, отряд главных героев продолжает с завидной периодичностью вляпываться в неприятности, участвовать в бушующих при галактическом правительстве мадридских страстях и вести философские беседы о высоком. Почему-то драматургический конфликт упорно видится сценаристам именно во взаимных душеизлияниях каждого второго действующего лица. Если хорошенько разобраться, то истории, рассказанные и в первой, и второй Xenosaga, окажутся поразительно скупы на остросюжетные повороты. "Сказочники" из Monolith Software с упорством, достойным лучшего применения, занимаются лишь демонстрацией скелетов в шкафу главных героев. В остальном Episode 2 остается верна традициям предшественницы и являет собой очередную непритязательную мелодраму с кипучей экранной активностью, которая рано или поздно приведет к финальным титрам и жизнеутверждающей надписи "to be continued". На фоне горящих, как костры в ночь на Ивана Купала, космических крейсеров, вторжения инопланетных интервентов, больших блестящих роботов и прочей мишуры персонажи с настораживающей периодичностью подставляют друг другу жилетки для очередной порции откровений. Канистра сентиментальных слез, размазанных по трогательным мордашкам, прилагается в качестве бонуса.

Чтобы игрок не остался в стороне приступов морального эксгибиционизма, ему придется самому пройти по кривым дорожкам судеб героев. Реализована сия забава посредствам модных флэшбеков. Ведь недаром основная идея игры заключается в том, что для спасения будущего нужно познать прошлое. Эпично - но бывало и поэпичнее. Умно - видели и поумнее.

Однако надо отдать должное, в отношении смысловой нагрузки и геймплея, Episode 2 на голову превосходит Episode 1. Во-первых, игра нежданно-негаданно оказалась динамичной. Благодаря насыщенности событиями (причем вовсе не обязательно взрывами и пальбой) длинные видеоролики смотрятся на одном дыхании. Диалоги героев стали настоящей "конфеткой". Густо присыпанные изысканными оборотами, они выглядят патологически неестественно, но очень эффектно. Засилье философских рассуждений, регулярное высказывание которых устами главных героев с энергией первоклассников превратило Der Wille zur Macht в скуку смертную, практически сошло на нет.

Разумеется, глубоких мыслей, красной нитью проходящих через все повествование, никто не отменял. Однако развернутый перед нами транспарант философских слоганов больше не напоминает сборник нравоучений. Да и остепенившиеся герои больше не склонны что-либо проповедовать. Естественно, сценаристы продолжают уже с удвоенным энтузиазмом продираться через дебри человеческого подсознания, распихивая все протекающие в нем процессы по пластиковым мешочкам в попытке докопаться до первооснов бытия. Зато они раскумекали, что игрок - человек отнюдь не глупый и без посторонней помощи сможет понять, что "насилие - это плохо, а доброта - это хорошо". Следовательно, тыкать его каждые 20 минут носом в эту старую, как мир, догму вовсе не обязательно.

Так что откровения, зачастую оборачивающиеся простыми банальностями, практически не режут глаз и не действуют на нервы. Все вышеизложенное выгодно отличает Jenseit von Gut und Bose от предыдущей части. Тем не менее, прискорбно, но факт: издаваемая Namco серия не способна тягаться по качеству с Xenogears и пока является лишь призраком в тени этой грандиозной космической оперы.

В общем, Xenosaga по-прежнему честно справляется с ролью рекламного буклета эпохальной Xenogears. Однако теперь эта каша из топора разбавлена не только сомнительного качества сценарием, но и щедро приправлена разными интересными специями. Если так пойдет дальше, глядишь, эпизоду этак к четвертому вдохновенным певцам большого стиля в Monolith Software таки удастся слепить настоящий шедевр.

Олег ГАВРИЛИН



XENOSAGA: THE ANIMATION

Сейчас по японскому TV крутят сериал, в котором порядка 26 серий. В отличие от многих других аниме-сериалов по играм, у создателей "воинов в матросках" Toei Animation получилось проделать на удивление качественную работу: сохранился дизайн персонажей, полностью предана атмосфера, музыка впечатляет, как и раньше, плюс все это сдобрено качественной анимацией. Сюжет сериала основан на Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht и полностью повторяет виденное в игре, не предлагая особых альтернатив. Вот и сбылась мечта фанатов, желающих посмотреть аниме по их любимому сюжету.



Neo Contra

Возвращение
Часть вторая

Жанр Action
Издатель Konami Digital Entertainment - America
Разработчик Konami Computer Entertainment Tokyo
Платформа PS2
Сайт www.konami.com/gs/neocontra/official/flash

Ностальгия - вещь хорошая. Приятно вспомнить ушедшие хиты. Но жить-то надо настоящим. Сиквел сиквелом, но современную "Контру" нельзя сравнивать с 8-16 битными монстрами. Старые части были полны новаторства, они ярко отличались от бесконечности подобных игр. Они были королями жанра, и мы их запомнили такими. Время не стоит на месте, жанр "платформенного хардкора" почти вымер. "Контра" - практически последний оплот, и она не стала хуже или лучше. Она стала другой, написанной с нуля, но рассчитанной, прежде всего, на аудиторию бывалых игроков.

Новая

По сравнению с Contra: Shattered Soldier, игровой процесс претерпел некоторые изменения. Псевдотрехмерный вид сбоку стал псевдотрехмерным видом сверху, сильно напоминая некоторые уровни из самой первой части знаменитой "стрелялки". Прыжок заменен приемом уклонения. Перед уровнем есть возможность выбрать подходящий арсенал из лазеров, ракет, пулеметов и пр. Каждый комплект состоит из трех типов оружия: скорострельного против мелочи, мощного для крупных объектов и самонаводящегося против воздушных и специальных целей. С ростом количества проведенных в игре часов появляется возможность выбрать ранее недоступные арсеналы.

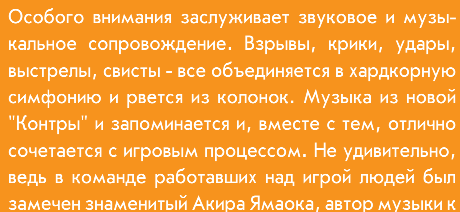


Как и раньше, наибольший интерес представляет игра вдвоем, где комбинирование различных видов оружия сделает прохождение максимально интересным и красивым. Отказ от сбора вооружения по ходу игры вполне обоснован. Зачем подстраиваться и использовать чего дают, когда можно самому выбрать подходящий арсенал и развлекаться с комфортом?

Спиной к спине

Тем, кто провел за Contra: Shattered Soldier не один час, будет легко адаптироваться к Neo Contra.

Семь разнообразных уровней, оригинальные боссы, куча нового оружия. Все это - в обрамлении внятного сюжета, отличного музыкального сопровождения и красивых заставок. Быстрый темп остался без изменений. Вид сверху добавил геймплею особой остроты, ведь раньше вас атаковали только с двух-трех сторон, теперь же враги нападают со всех четырех. Вас окружают, загоняют, заставляют двигаться (при игре вдвоем) спиной к спине. Особенно запомнились погоня верхом на торпеде и сражение с боссом во время полета-спуска в бесконечной шахте. Не хватает только путешествия по крыльям летящих самолетов из знаменитого четвертого уровня Contra Force.



БУМКАЕТ

Особого внимания заслуживает звуковое и музыкальное сопровождение. Взрывы, крики, удары, выстрелы, свисты - все объединяется в хардкорную симфонию и рвется из колонок. Музыка из новой "Контры" и запоминается и, вместе с тем, отлично сочетается с игровым процессом. Не удивительно, ведь в команде работавших над игрой людей был замечен знаменитый Акира Ямаока, автор музыки к серии Silent Hill.



Если разработчики не остановятся на достигнутом и смогут разродиться новой оригинальной игровой механикой и дизайном, то за будущее "Контры" можно не переживать.

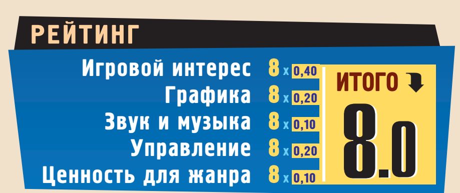
То, что мы имеем возможность играть в новую "Контру" прямо сейчас, - само по себе феномен. Contra: Shettered Soldier и Neo Contra взаимно не заменяемы, они идут рука об руку, созданные на одном движке и для одной платформы. Не упустите возможности окунуться в них. Сейчас перед нами действительно "Контра"! Динамичная, красивая и разнообразная. Перед нами качественная игра, пожалуй, одна из лучших в своем роде. Еще немного - и был бы настоящий большой хит. Но Neo Contra не для всех. Публика отвыкла от маленького человечка, стреляющего бесконечными пульками.



В Сокольники он, гад, рвется! Там есть где спрятаться!



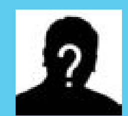
Молниеносный геймплей



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО
Графика	8	x 0,20	8.0
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

АВТОР



Дмитрий ПАВЛОВ

Замена. Последний урок

Книжки добрые любить и воспитанными быть
Учат в школе, учат в школе, учат в школе...
Песенка "Чему учат в школе"

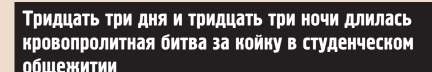
Школа у многих ассоциируется исключительно с приятными воспоминаниями. Первая любовь, совместное разрисовывание маркером стен в туалете, длинные косички соседки по парте, за которые так и тянет как следует дернуть.

Однако некоторые люди при упоминании слова "школа" вспоминают далеко не самые приятные вещи. Например, старые, шипящие горячим паром трубы, потрескавшиеся стены, скрипящие досками полы... и крики, доносящиеся из подвала.

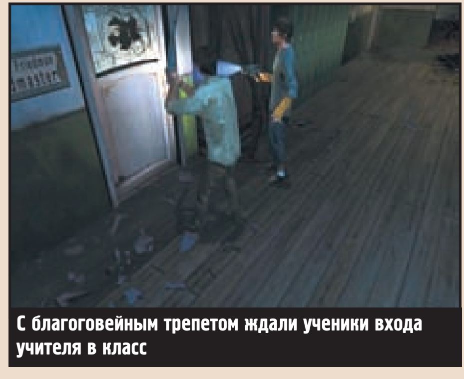
Жанр Action/horror
Издатель Ubisoft, 1С
Разработчик Hydravision Entertainment
Платформа PlayStation 2, Xbox, PC
Сайт www.obscure-game.com

До шестнадцати и старше

Уже достаточно давно стало популярным снимать фильмы для аудитории определенных возрастов. Поэтому в лексиконе кинокритиков появились такие термины, как "молодежная комедия" или "молодежный триллер". С видеоиграми дела обстояли несколько иначе. Казалось бы, практически вся продукция этой индустрии создается для потребителей подросткового возраста. Однако на этот раз разработчики представили нашему вниманию самую, что ни на есть, "молодежную" игру.


Тридцать три дня и тридцать три ночи длилась кровопролитная битва за койку в студенческом общежитии




С благоговейным трепетом ждали ученики входа учителя в класс

Факультет

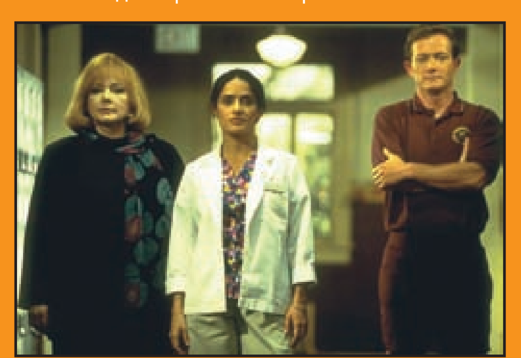
Главная изюминка Obscure заключается именно в том, что ее героями становятся ученики школы Leafmore. То есть, простые ребята, которые не обладают никакими сверхъестественными способностями, наверняка любят видеоигры и, вполне возможно, с удовольствием бы читали "Консоль". Случилось так, что учебное заведение, в коем им не посчастливилось проводить лучшие годы жизни, является не самым приятным местом. Для тех, кто считает, что обваливающаяся штукатурка и тараканы на стенах - характерные черты исключительно отечественных школ, Obscure может стать настоящим откровением. Возраст здания Leafmore давно перевалил за сотню лет. Стены его прогнили изнутри, а на учебниках в библиотеке скопился внушительный слой пыли.

На фоне этой мизансцены пятеро подростков ведут собственное расследование


А что это за дырочка, и кто же там живет? А вдруг он нас всех скушает и кровушкой запьет?

ПЛАГИАТОРАМ НА ЗАМЕТКУ

Завязка и сюжет игры типичны для жанра молодежных триллеров. Игра буквально напичкана штампами из так называемых "молодежных ужастиков". Хотя "штампы" здесь будет уместнее заменить на "цитаты". Ведь Obscure - не слепое копирование чужих идей. Скорее, это очень удачная пародия. Многие заметят заимствования из фильма "Я знаю, что вы сделали прошлым летом". Самым любимым предметом издевательств стал "Факультет" 1998 года режиссера Роберта Родригеса. Агрессивные пришельцы, порабощенные ими учителя, королева инопланетян, маскирующаяся под симпатичную одноклассницу. Все это, правда, в несколько измененном виде встречается в игре.





Obscure


Фруктовые мошки в этом году уродились на редкость назойливыми

пропажи их дружка-баскетболиста. Несложно догадаться, что вскоре детишки узнают несколько страшных тайн о самой школе и пару пикантных подробностей о ее директоре, который занимает эту должность подозрительно долго...

Давай бояться вместе

В Obscure пять главных действующих лиц. Однако, в отличие от Resident Evil: Outbreak 1-2, вас не будут заставлять проходить пять отдельных сценариев. Напротив - вы вольны в любой момент переключаться между героями. Более того, на прогулку по темным коридорам школы можно брать с собой напарника. Последним, разумеется, управляет AI, который приятно удивляет сообразительностью и осмысленностью действий.

Ну и гвоздь программы: Obscure - первый survival horror, в котором есть возможность играть вдвоем! То есть, при наличии товарища с крепкими нервами и второго джойстика, зданию Leafmore можно устроить настоящий штурм.

Игрокам придется выполнять марш-броски по школе, решать головоломки и истреблять незадачливых монстров, которые наивно полагают, что смогут вам помешать. Далеко не все закрытые двери становятся непреодолимыми препятствиями. Будучи представителями "продвинутой молодежи", наши герои (включая девушек) умеют профессионально взламывать некоторые замки, а если в двери есть небольшое окошко, достаточно разбить стекло и открыть ее изнутри.

Кстати, в игре присутствует настоящий культ порчи чужого имущества. На локациях находится большое количество разрушаемых предметов, которые можно и, более того, нужно расколотить. Дело в том, что враги в Obscure боятся света в любых проявлениях. Из-за этого первым порывом игрока при входе в новую комнату будет подбежать к окну и разнести его вдребезги. Давая волю агрессии, вы вольны крушить шкафы с книгами, аппараты с прохладительными напитками, мониторы компьютеров, пинать стулья, кресла и подвижные столики.

Красиво до ужаса

Модели персонажей по детализации не дотягивают до планки Silent Hill. Зато локации не уступают по качеству самым современным консольным проектам. Впрочем, на PC этот survival horror тоже будет смотреться вполне достойно.

Видимо, все внимание разработчиков было сосредоточено на моделировании здания школы, поэтому световые эффекты менее впечатляют. Тени большей частью статичны, а луч фонарика выглядит не настолько реалистично, как, например, в Echo Night: Beyond.

Зато движок Obscure может похвастаться любопытным эффектом под названием Black Aura, который преобразовывает фон вокруг монстров в реальном времени и создает эффект сгущающейся тьмы.


Парниша, чиста конкретно, читай по губам: "Ты не в моем вкусе!"



К созданию звукового сопровождения Hydravision тоже подошли весьма оригинально. Перво-наперво стоит похвалить основную музыкальную тему игры и композицию, которая сопровождает начальную заставку. Путешествуя по Leafmore, вы частенько будете слышать шорохи, скрипы, скрежеты и стоны разных неведомых зверюшек. Моменты, когда игрок слышит эти звуки, заранее не просчитаны. В Obscure прописан достаточно большой список шумов, которые прокручиваются в произвольном порядке. Так что невозможно предугадать, когда за вашей спиной громко высморкается невидимое чудовище.

Отдельно стоит упомянуть звуки оружейных выстрелов. Наконец-то пистолеты и ружья перестали маскироваться под безобидные хлопушки и начали по-настоящему громыхать. Так что, наличие чего-нибудь огнестрельного в руках может создать ощущение безопасности, пусть и ложное.

Браво

Obscure не сможет довести вас до "Крика" и вряд ли объяснит простые школьные истины. Зато игра поведает вам о том, что "факультет", на котором учатся главные герои, "сделал прошлым летом". Пусть действие происходит и не в "Хеллоуин", но "кошмар на улице Вязов" обеспечен. Главное - не выбрать "поворот не туда" и добраться до "пункта назначения".

НЮАНСЫ

Детки в клетке

Все действующие лица обладают одинаковым набором навыков, но у каждого есть "специализация". Stan лучше других взламывает замки. Kenny быстро бегает. Ashley, как главная ударная сила команды, демонстрирует виртуозное владение боевыми искусствами. Наблюдательный Josh моментально определяет, есть ли в комнате что-нибудь полезное для игрока. Shannon же дает советы по прохождению. Как решить ту или иную головоломку она, естественно, не скажет, но, если вы совершенно не знаете, куда идти и что делать, то обращаться нужно именно к ней. Причем в Obscure нет загадок, для решения которых необходим кто-то конкретный из этой пятерки.

О нелинейности говорит еще и тот факт, что смерть персонажей не ведет к трагической надписи "Game Over". Потеряв одного или нескольких товарищей, школьники повздыхают и продолжат подвиги. Таким образом, к концу игры, ряды главных героев могут заметно сократиться. Очень оригинальный подход.

Свет в конце тоннеля

Опытные игроки, наверняка, расплывутся в улыбке при виде старого-доброго фонарика в руках главных героев. Дескать, конечно, куда же без него. Но не стоит делать поспешные выводы. Фонарик не просто освещает вам дорогу и по совместительству служит одним из элементов запугивания. Этот источник света является еще и одним из основных видов оружия. Как уже говорилось, враги в Obscure боятся света. Поэтому, переведя фонарик в специальный режим, их можно отпугивать и ослаблять.


Ну вот, а говорили "живой уголок"... Кто все это теперь убирать будет?"

Разумеется, Obscure является компиляцией идей, предложенных в уже упомянутых Resident Evil, Silent Hill, Project Zero и т.д. Однако компиляцией на редкость умелой и качественной. К тому же для игроков не так важно знать, кто у кого заимствовал идеи. Нам интересен результат, который, как ни удивительно, превзошел самые смелые ожидания. ©

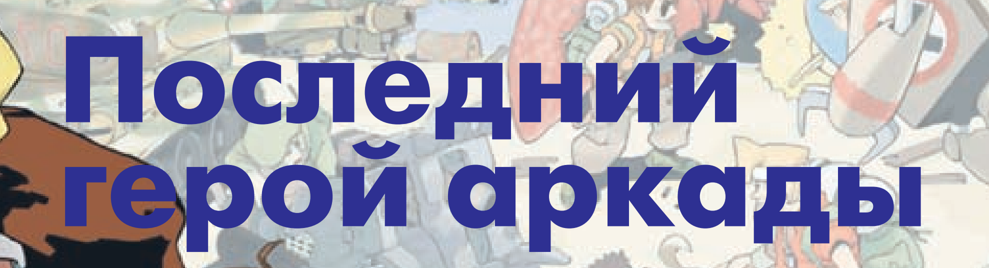
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10
ИТОГО	**7.8**	

АВТОР

Олег "Rogue" ГАВРИЛИН





Последний герой аркады



Если лошадь вам говорит, что вы псих, то это так и есть.
Народная мудрость

Жанр Аркада
Издатель 1С, Ignition Entertainment
Разработчик SNK Playmore
Платформа PS2, Xbox
Сайт www.snkneogeousaconsumer.com

Если вас грызет тоска смертная по тем временам, когда платформенные аркады правили миром и в вашей коллекции все еще нет Metal Slug 3, то это следует исправить самым экстренным образом.

Что такое Metal Slug? Это серия сумасшедше-ярких двухмерных аркад, пришедших к нам с игровых автоматов Neo Geo (то есть практически из царства мертвых). На автоматах успело выйти целых пять игр, которые теперь постепенно переносят на другие платформы. И не так давно[1] отечественный издатель "1С" выпустил в продажу версию Metal Slug 3 для PlayStation 2.

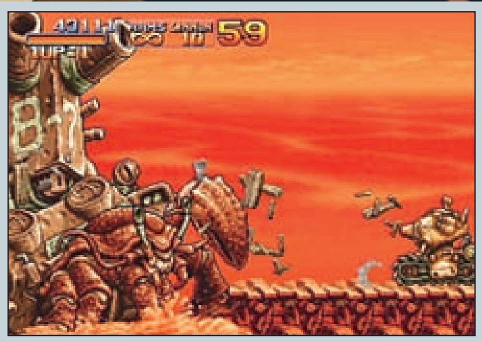
Оно двухмерное, да?

Визитная карточка любой части Metal Slug - это кропотливо детализованная мультипликационная графика в сочетании с настолько мощной анимацией, что у наименее стойких игроков дух захватывает (да так и не отпускает до самого последнего босса). Все присутствующие на экране только и делают, что кривляются, пританцовывают или умирают в муках. Кроме этого серия знаменита эшелонами врагов, кучей пушек, лужами крови и всевозможными средствами передвижения. Среди которых числятся не только самолеты, подводные лодки и шагающие роботы, но и боевые мамонты, верблюды, увешанные шестиствольными пулеметами, и секретное оружие - объект SV-001, более известный как прыгающий танк Metal Slug.

Нет, что, правда, двухмерное?!

Взяв в подчинение одного из четырех героев (на выбор - два мальчика и две девочки), мы отправляемся в очередной раз в гости к местному суперзлодею Дональду Мордену. Образ усатого одноглазого главнокомандующего был срисован с молодого Саддама Хусейна. Прототипами для его миньонов послужили фашисты. Основой для остальных врагов, похоже, стали все штампы Голливуда, над которыми разработчики еще и решили вдоволь поиздеваться. Арабские наемники, похожие на ребят из "Индианы Джонса", космические пришельцы из "Дня независимости", зомби из... любого фильма про зомби.

И экраны, и враги меняются с ураганной скоростью. Только что вы отстреливали гигантских лобстеров и боролись с механизмами на секретном роботостроительном заводе, а спустя несколько минут уже летите на корабль чужих к последнему боссу, попутно сбивая летающие тарелочки.







Круто, оно двухмерное!

Те, кто не забыл безумный кайф от прыжков с одной платформы на другую при постоянно зажатой кнопке "огонь", оценят игру по достоинству. Metal Slug 3 - чуть ли не последний представитель истинных чистокровных двухмерных аркад. Хотя, если верить последним разведданным, разработчики сдали позиции, и шестая часть серии будет трехмерной. Что на самом деле мегапечально. Трехмерных игрушек - пруд пруди, а Metal Slug был такой единственный. Одно утешает: только что к нам в редакцию принесли диски с четвертой и пятой частью. Ждите их разбор в следующем номере.

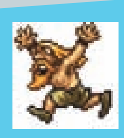


1. Тут автор кривит душой и обманывает наивного читателя, потому что первый номер "Консоли", как и любой порядочный первый номер, создавали без малого месяца четыре, и с момента выхода Metal Slug 3 прошло уже прилично времени.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.3
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Управление	9	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

АВТОР
Конрад КАРЛОВИЧ



Анна ЩЕГЛОВА

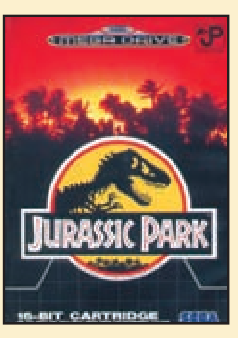
Закрома истории

Jurassic Park

Sega Mega Drive

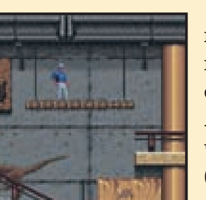
Жанр Side-scrolling action
Разработчик Blue Sky Software
Год выхода 1993

Тяжело переоценить "Парк Юрского периода". Не только потому, что это один из самых кассовых фильмов всех времен (куда уж его больше оценивать, чем на 920 миллионов долларов, которые он собрал в прокате?), но и еще потому, что Стивен Спилберг снял действительно революционную картину.



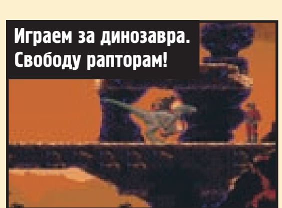
Игра с одноименным названием предоставляла возможность почувствовать себя археологом доктором Грантом или простым рядовым раптором, который пытается выбраться на волю.

Оба героя ставили перед собой одну и ту же задачу - убраться с этого чудного утопающего в джунглях и электростанциях острова. Конкретнее - пересечь его с северной до южной части. Доктором Грантом руководило желание вернуться к прежней безопасной жизни. Раптором - съесть доктора Гранта, однако, в конце игры ученому удавалось скрыться, и молодой полный сил динозавр уплывал в трюме корабля на большую землю, навстречу новым приключениям. И хотя к финалу герои шли по схожим локациям, уровни для них сильно различались.



Ученый усыплял (даже ракеты и бомбы не могли убить их) семь разновидностей рептилий, плавал на катере с моторчиком, управлялся с простейшими механизмами и собирал аптечки. А раптор убивал людей, усыплял (наверное, из чувства корпоративной солидарности) или съедал (очевидно, из чувства голода) динозавров и баловался теми же аптечками в виде убиенных куриц.

Линия игры не сводилась к содержанию фильма. Лишь в самом конце, при решении финальной и единственной в этой аркаде загадки приходилось перестать атаковать врагов и вспомнить о корнях игры.


Играем за динозавра. Свободу рапторам!

Время течет, и все меняется. Пусть сегодня вид заляпанных пикселястой кровью дверей не внушает никакого страха. Но тогда, тогда это было здорово.


Вали отсюда. А то весь вылезу

Disney's Aladdin

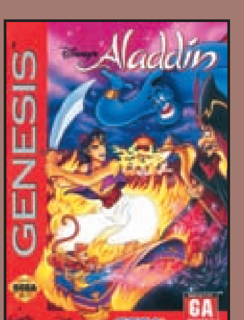


SNES

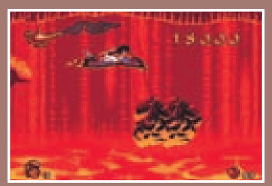
Sega Mega Drive

Жанр Arcade
Разработчик Virgin Interactive Entertainment
Disney Software
Год выхода 1993

Классическая классика. Качественная, красочная, замечательная игра, с которой, так или иначе, знакомо подавляющее большинство геймеров. Причину такой популярности очень легко объяснить. Игра повторяла диснеевского "Аладдина", а, заглянув в не столь далекое прошлое, не трудно вспомнить, что в девяностых годах творчество этой студии пользовалось особенным успехом в нашей стране.



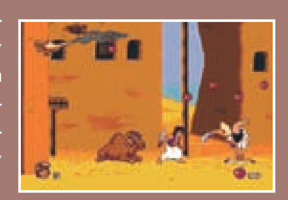
Яркие мультипликационные сцены воплотились в десяти оригинальных уровнях, не потеряв ни капельки атмосферы. Улицы восточного города приводили в мрачную темницу. Пещера чудес становилась преисподней, из которой нужно было срочно убегать в волшебную лампу лучшего в мире Джинна. А из дворца султана будущий принц Багдада попадал в логово Джафара, финального босса игры.



Наличие второстепенных персонажей вроде обезьянки Абу, за которого нужно было проходить призовые уровни, или попугая Яго только подчеркивало многогранность игры.

Отдельного абзаца заслуживает звуковое сопровождение. Из мультфильма в игру перекочевала музыка гениального диснеевского композитора Алана Минкина. Наверняка читатель сможет сразу же вспомнить восклицание "Yeah!", означающее, что герой получил дополнительную жизнь, или что, перебирая три кнопки на джойстике, вы решили опробовать коды.

В прошлом году компания Capcom переиздала "Аладдина" для Game Boy Advance, так что если вас замучила тоска по 16-битным временам или так случилось, что вы никогда и не бегали по улицам Аграбы, то есть повод найти классику в версии для портативной платформы.




Лампа Джинна. Вид изнутри

Как съели Ягуара

Успех - дело чистого случая.
Это вам скажет любой неудачник.
Эрл Уилсон

Доверие в игровой индустрии - вещь очень тонкая. Игроки - народ чуткий, не прощающий. Об этом сейчас хорошо знает любой девелопер. Прибыли от игровой индустрии огромны, но в случае провала так же огромны и убытки. Интересно, о чем думали в Atari, когда в начале девяностых принимали программу большого 64-битного скачка? Покорить мир во второй раз им не удалось.

Можно сказать, что Atari с ее периодическими взлетами и падениями сыграла роль сапера на консольном рынке. Своей скачкообразной политикой и огромным количеством ошибок она расчистила минное поле, по которому позже прошли Nintendo и Sega. Эволюционное развитие не устраивало Atari, она пыталась завоевать потребителя передовыми технологиями и новаторскими решениями (одно только дополнение Mindlink к ATARI 5800, позволявшее осуществлять управление в играх движением бровей, чего стоит!).

Вождь араваков

Полностью отказавшись от идеи 32-битной Panther и пользуясь поддержкой IBM и Flare Technology (создатели собственно железа), Atari в декабре 1993 года запускает Jaguar, недорогую и очень мощную консоль, но с неудобной архитектурой и маленькой линейкой игр. Недостаток тайтлов сказался позже, когда поддавшиеся активной рекламной кампании под лозунгами “Первая 64-битная консоль в мире!” или “Осознай!” покупатели действительно “осознали”, что играть на ней почти не во что. Пять процессоров “Ягуара” обеспечивали потрясающую производительность, но усложняли программирование игр. Носители же игр - картриджи - вмещали всего 6 мегабайт, что не давало развернуться потенциалу консоли в полную силу. Появившейся гораздо позднее Atari Jaguar CD разрешил эту проблему, но на CD игр вышло мало, всего около двадцати. В 1993 году Atari уже потеряла доверие большинства сторонних разработчиков. Первоначально для консоли было анонсировано свыше 150 проектов, но, несмотря на неплохие результаты при старте, для Jaguar было официально выпущено всего около 50 игр.







Технические характеристики

Максимальное разрешение:
800x576, 16.8 миллионов цветов
Скорость рендеринга:
850 миллионов пикселей в секунду
Пропускная способность шины данных:
106.4 Мб в секунду
Процессоры (5 процессоров в 3 чипах):
- ✔ Tom (содержит 3 видеоориентированных процессора), 25.59 МГц;
- ✔ Графический процессор (GPU) - 32-битный, архитектура RISC, 4K внутреннего кэша, обеспечивает большой спектр графических эффектов;
- ✔ 64-битный программируемый объектный процессор. Может работать в режиме разных графических архитектур;
- ✔ 64-битный blitter-процессор. Отвечает за высокоскоростные логические операции, Z-буфферизацию и затенение Гуро;
- ✔ Jerry (звуковой процессор) - 32-битный DSP с частотой 26.6 МГц;
- ✔ Motorola 68000 с частотой 13.295 МГц.
- ✔ 64-битный DRAM контроллер (не процессор);

RAM:
2 Мб.

Motorola 68000 - 16-битный процессор, а GPU и звуковой процессор - 32-битные. Только два процессора 64-разрядные (которые многие считают просто графическими ускорителями), но все регистры и шины данных 64-разрядные. Безусловно, Jaguar - очень мощная консоль для своего времени, но вряд ли можно считать ее полностью 64-битной, как, например, Nintendo 64.





Через два с лишним года поражение Jaguar становится неминуемо. Jaguar CD выходит слишком поздно, чтобы изменить ситуацию, производство консолей останавливается, и Atari, уже стоя на краю пропасти, прекращает поддержку своего детища.

К 1997 году библиотека Jaguar насчитывала более 70 игр, многие их которых были хитами. Такие игры, как Iron Soldier, Tempest 2000, Alien vs. Predator, Blue Lightning, Kasumi Ninja, Attack of the Mutant Penguins, Missile Command 3D (и еще с десяток хитов от Telegames и Atari), во многом повлияли на развитие игровой индустрии. Особенно отличились игры с возможностью мультиплеера по сети, ведь между собой можно было соединить до 26 "Ягуаров"! Графика и звук в мультиплатформенных, например, Rayman, Cannon Fodder, Doom, Dragon были гораздо лучше на Jaguar, нежели на 16-битных платформах. Но с набирающими обороты PSone и Saturn сражаться "Ягуару" было нечем. Библиотеки игр конкурентов просто таки ломились от эксклюзивных хитов.

Можно долго говорить о недостатках Jaguar, но Atari ковала будущее, создавая рынок на годы вперед. Теоретически Jaguar мог оставаться мощной платформой больше пяти лет, обогнав Panasonic





3DO и свободно конкурируя с PlayStation и Sega Saturn, не говоря уже о 16-битках. Это подтверждает список невышедших игр для Jaguar CD. Но судьба, во многом справедливо, распорядилась иначе. Риск был не оправдан. Вплоть до появления Xbox Япония плотно оккупировала консольный рынок.

Стоит отметить, что для российских игроков Atari Jaguar в свое время был непозволительной роскошью, игры для него было гораздо сложней достать, нежели для Sega CDX или Panasonic 3DO.

Жизнь после смерти

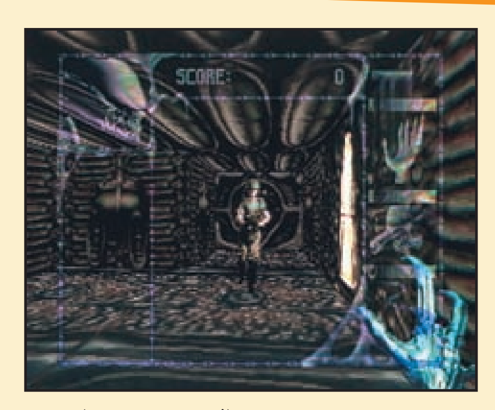
Jaguar стал шикарной могильной плитой, похоронив Atari как производителя консолей. Во многом из-за этого "неудачливый хищник" стал культом для фанатов Atari, чем-то вроде памятника ушедшему режиму, вокруг которого по праздникам собираются верные сторонники. Часть кодов незаконченных или невышедших игр была выложена в открытом виде, а часть можно было купить за бесценок.

Молодые энтузиасты воспользовались случаем и, объединившись в команды независимых разработчиков, продолжили выпуск игр для любимой Jaguar. Кроме отмененных проектов прошлого для консоли (даже сейчас!) выходят совершенно новые игры. Раз в год фанаты Jaguar собираются, чтобы презентовать новинки и показать ранее неизвестные раритетные разработки. Стоит отметить и удивительную политику компании Telegames, которая в 1997 году выпустила для Jaguar и Lynx (портативная цветная консоль от Atari, которая также затонула, толком не сойдя со стапелей) целых шесть игр. Рядовому же игроку, не питающему особых чувств к консолям 10-20 летней давности, можно прикоснуться к культу Atari с помощью сборников хитов, изданных для Xbox и PS2.

17 КНОПОК НА ОДИН ПАЛЕЦ

Джойстик у Jaguar слегка необычен. Он довольно массивен, по сравнению с 16-битными, и, надо сказать, менее удобен. На нем отсутствуют шифты, а Start и Select здесь представлены как Pause и Option. Помимо крестовины слева (требующей привыкания) и трех крупных клавиш (A, B и C) справа, на нем в центре имеется целая панель из 12 маленьких кнопок. В большинстве игр они исполняют служебные функции (отключение и включение музыки, сохранение и т.д.). Но в некоторых играх они являются важнейшим элементом контроля, исполняя различные дополнительные команды (выбор оружия, применение спецприема, смена вида и т.д.). К играм, где использование центральной панели обязательно, прилагался специальный стилизованный трафарет. Он помещался прямо поверх панели и игрок мог видеть, какая кнопка что означает. Первые ощущения от такого управления весьма необычные.





©

АВТОР

Дмитрий ПАВЛОВ



Составлен на английском языке

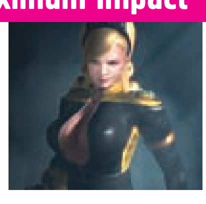
Если вы отгадаете весь кроссворд (ну разве что оставите пару-тройку строчек незаполненными) и пришлете эту страничку (или ее ксерокопию) нам по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2 или на e-mail: **konkurs@gamenavigator.ru**
с пометкой: "тут кроссворд, дайте мне мой приз!"
То получите одну из игр, которые предоставила фирма "1С".

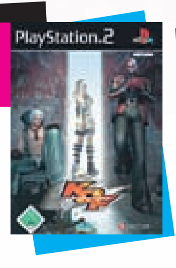


Metal Slug 3



King of Fighters: Maximum Impact





TOCA Race Driver 2

Меня зовут: ....

Мой телефон: ....

Мой почтовый индекс и адрес: ....

....

По горизонтали:

3 Персонаж Dead or Alive и главгерой Ninja Gaiden. Фамилия этого товарища.



4 Игры по этому известнейшему аниме-сериалу выходили на SNES, Saturn и PlayStation.

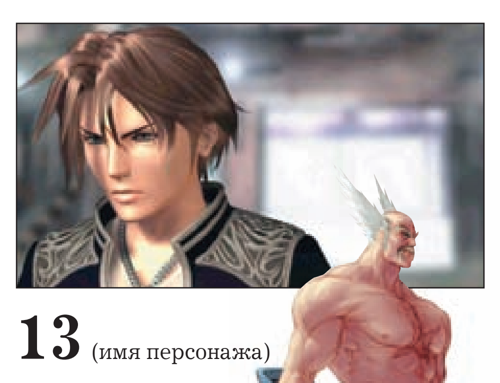


5 (имя персонажа)



7 Отличная стратегия про средневековую Японию для PlayStaytion 2.

9 (имя персонажа)



13 (имя персонажа)

14 Корпорация, которая регулярно устраивает турниры по боевым искусствам в Tekken.

19 Можно зомби голову отрезать, можно себе руку отпилить. В общем, как ни крути, полезная в хозяйстве штука.

21 Инопланетянин, коварно замаскировавшийся под ниндзю. Есть как в Tekken, так и в Soul Calibur.

22 Приставка Nintendo, представляющая собой правильный шестигранник, каждая сторона которого - квадрат.

24 Издатель и разработчик таких знаменитых игр, как Metal Gear, Castlevania и Silent Hill.

25 (имя персонажа)



26 (имя персонажа)



28 (имя персонажа)



30 Персонаж серии Soul Calibur, сражается гигантским топором и служит богу войны Аресу.

34 А вот этот персонаж Soul Calibur никому, кроме себя, не служит. Пират. Сражается двумя мечами. Читерский персонаж!

37 Круглая голова, круглые ноги, руки тоже того - круглые. Цель жизни - заложить бомбу, смысл жизни - убежать от этой бомбы подальше.

40 Мы специально пытались загадать этого персонажа так, чтобы его было посложнее узнать. Ни за что не угадаете, кто это Беловолосый истребитель демонов с двумя пистолетами.

41 Девочка-цветочница, воскресить которую мечтают все поклонники JRPG.

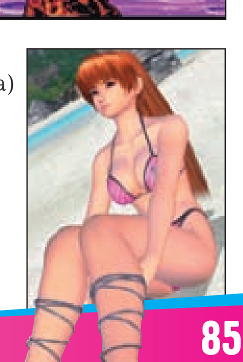
42 (имя персонажа)



44 ... Zone



45 (имя персонажа)



По вертикали:

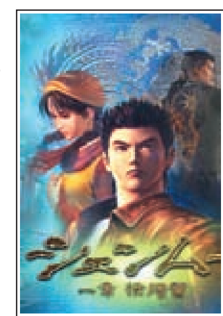
1 Master ...



2 (название игры)



4 Если эти закорючки перевести с японского на английский, то получится ... (название игры).



6 Legend of Zelda: Ocarina of Time, Legend of Zelda: Majora's Mask, Legend of Zelda: Oracle of ...

8 (имя персонажа)



10 Mortal Kombat: Deadly ...

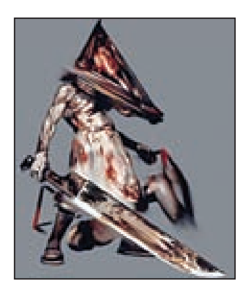
11 (имя персонажа)



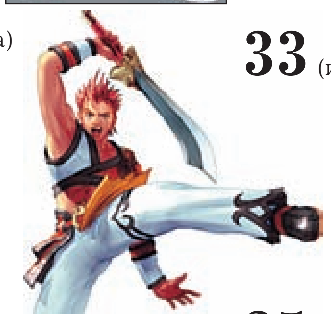
12 Первая из этой серии игр вышла еще в 1985 году, над новой частью сейчас трудятся Джон Ромеро и Том Холл. А вообще это слово обозначает боевую перчатку.

15 Один из персонажей серии Dead or Alive, чернокожий кикбоксер, владелец собственного острова.

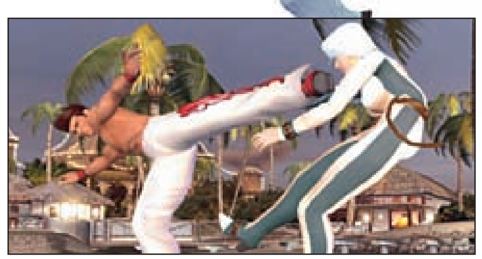
16 ... Head



17 (имя персонажа)



18 Справа - **№11** по вертикали, как зовут того, который слева.



20 (имя персонажа)



23 (имя персонажа)



27 Легкомысленная девчушка с нунчаками и по совместительству один из главных персонажей Final Fantasy VIII.

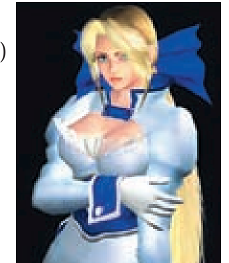
29 Фамилия семейки, которая регулярно устраивает турниры по боевым искусствам в серии Tekken. Эта же семья владеет корпорацией из пункта 14 по горизонтали.

30 Шестнадцатилетняя красноглазая ниндзя одна из самых клевых персонажей серии Dead or Alive.

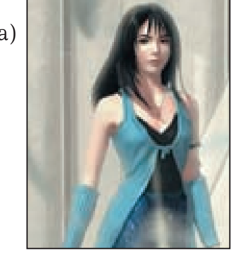
31 Единственный человек в мире, который терпеть не может серию Metal Gear. Его фамилия - Kojima, его имя - ...

32 Когда этому герою Dead or Alive отбило память, он решил, что он каратист и его зовут Ein. А на самом деле, он ниндзя и зовут его ...

33 (имя персонажа)



35 (имя персонажа)



36 Короткие мечи, быстрые ноги, очень шустрый персонаж Soul Calibur, даром что девчонка.

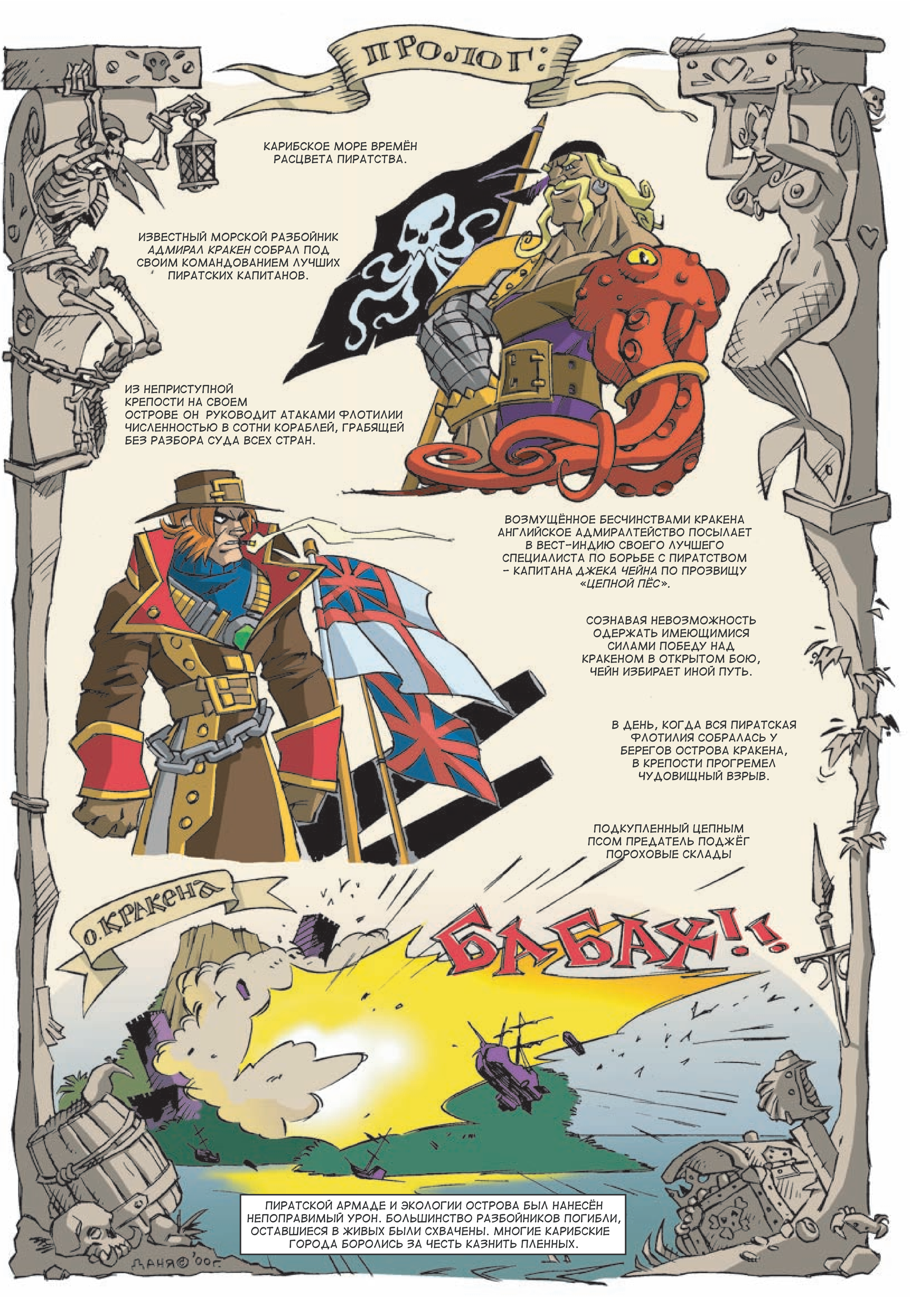
38 (имя персонажа)



39 Солид Снейк вел одинокий образ жизни, пока не повстречал эту девушку в MGS.

43 Jin - один из немногих персонажей, которые были во всех сериях Tekken. Несмотря на то, что его дедушка владелец серьезной корпорации (см. пункты 14 по горизонтали и 29 по вертикали), взял фамилию матери и эта фамилия - ...

44 Разработка Street Fighter и Resident Evil - лишь малая часть из дел этой компании.

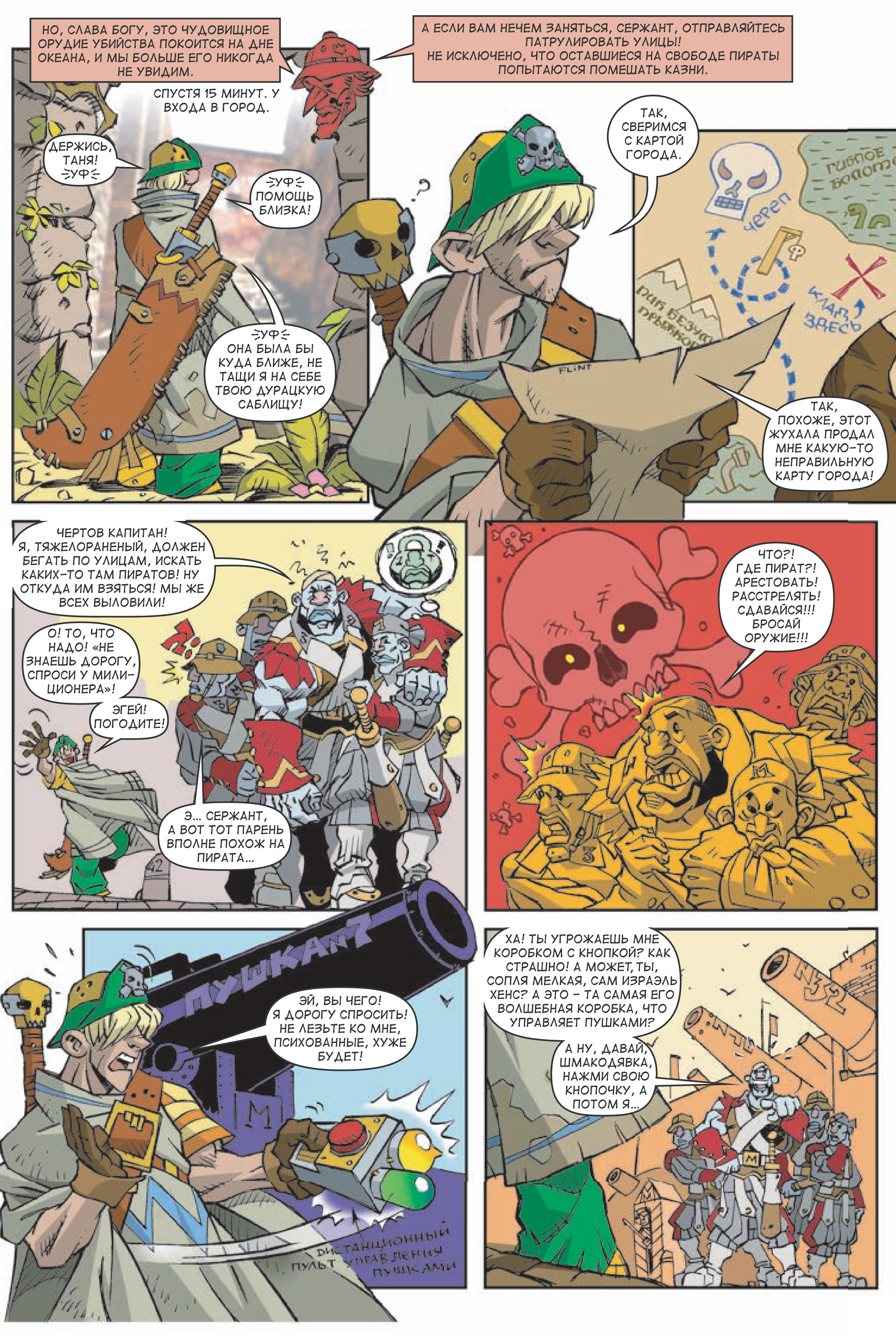

ПРОЛОГ:
КАРИБСКОЕ МОРЕ ВРЕМЁН РАСЦВЕТА ПИРАТСТВА.
ИЗВЕСТНЫЙ МОРСКОЙ РАЗБОЙНИК АДМИРАЛ КРАКЕН СОБРАЛ ПОД СВОИМ КОМАНДОВАНИЕМ ЛУЧШИХ ПИРАТСКИХ КАПИТАНОВ.
ИЗ НЕПРИСТУПНОЙ КРЕПОСТИ НА СВОЕМ ОСТРОВЕ ОН РУКОВОДИТ АТАКАМИ ФЛОТИЛИИ ЧИСЛЕННОСТЬЮ В СОТНИ КОРАБЛЕЙ, ГРАБЯЩЕЙ БЕЗ РАЗБОРА СУДА ВСЕХ СТРАН.
ВОЗМУЩЁННОЕ БЕСЧИНСТВАМИ КРАКЕНА АНГЛИЙСКОЕ АДМИРАЛТЕЙСТВО ПОСЫЛАЕТ В ВЕСТ-ИНДИЮ СВОЕГО ЛУЧШЕГО СПЕЦИАЛИСТА ПО БОРЬБЕ С ПИРАТСТВОМ – КАПИТАНА ДЖЕКА ЧЕЙНА ПО ПРОЗВИЩУ «ЦЕПНОЙ ПЁС».
СОЗНАВАЯ НЕВОЗМОЖНОСТЬ ОДЕРЖАТЬ ИМЕЮЩИМИСЯ СИЛАМИ ПОБЕДУ НАД КРАКЕНОМ В ОТКРЫТОМ БОЮ, ЧЕЙН ИЗБИРАЕТ ИНОЙ ПУТЬ.
В ДЕНЬ, КОГДА ВСЯ ПИРАТСКАЯ ФЛОТИЛИЯ СОБРАЛАСЬ У БЕРЕГОВ ОСТРОВА КРАКЕНА, В КРЕПОСТИ ПРОГРЕМЕЛ ЧУДОВИЩНЫЙ ВЗРЫВ.
ПОДКУПЛЕННЫЙ ЦЕПНЫМ ПСОМ ПРЕДАТЕЛЬ ПОДЖЁГ ПОРОХОВЫЕ СКЛАДЫ
О. КРАКЕНА
БАБАХ!!
ПИРАТСКОЙ АРМАДЕ И ЭКОЛОГИИ ОСТРОВА БЫЛ НАНЕСЁН НЕПОПРАВИМЫЙ УРОН. БОЛЬШИНСТВО РАЗБОЙНИКОВ ПОГИБЛИ, ОСТАВШИЕСЯ В ЖИВЫХ БЫЛИ СХВАЧЕНЫ. МНОГИЕ КАРИБСКИЕ ГОРОДА БОРОЛИСЬ ЗА ЧЕСТЬ КАЗНИТЬ ПЛЕННЫХ.
ДАНЯ© '00Г.


17 ДЕКАБРЯ 169Х ГОДА. НА УЛИЦАХ ГОРОДА НАВАССЫ ПРАЗДНИЧНОЕ ОЖИВЛЕНИЕ. ВЕЧЕРОМ ДОЛЖНО СОСТОЯТЬСЯ ТОРЖЕСТВЕННОЕ ПОВЕШЕНИЕ ЗАХВАЧЕННЫХ В ПЛЕН ПИРАТОВ.
КОРОТАЯ ОСТАВШЕЕСЯ ДО КАЗНИ ВРЕМЯ, ВСЕ РАЗВЛЕКАЛИСЬ, КАК МОГЛИ.
В розыске
БАЦ
ГОРОДСКАЯ СТРАЖА ИГРАЛА В ИГРУ «ИЗБЕЙ ПИРАТА». ПИРАТЫ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, УВЛЕЧЁННО БОЛЕЛИ ЗА СВОИХ.
БАЦ!
БАЦ
ВПРОЧЕМ, КОЕ-КТО В ЗАДНИХ РЯДАХ УПОРНО НЕ ЖЕЛАЛ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К ОБЩЕМУ ВЕСЕЛЬЮ.
ЭЙ, БАБУИНЫ! ЗАТКНИТЕСЬ! ДАЙТЕ ПОСПАТЬ!
ТАБАК
БАЦ
БАЦ
НЕТ, ТАНЯ, ПОХОЖЕ, НЕ БОЛТАТЬСЯ ТЕБЕ НА ВИСЕЛИЦЕ СВЕЖЕЙ И ВЫСПАВШЕЙСЯ.
ДА ЧТО У НИХ ТАМ ПРОИСХОДИТ?!
ТАБАК
НУ, ЕЩЁ КТО-НИБУДЬ СОМНЕВАЕТСЯ В МОЩИ ПРАВООХРАНИТЕЛЬНЫХ ОРГАНОВ?
ЭТИМ КОЕ-КЕМ БЫЛА *ТАНЯ КАМАГУЭЙ*, ОДИН ИЗ СИЛЬНЕЙШИХ КАПИТАНОВ КРАКЕНА. ВЛАСТИ ЗАСЛУЖЕННО ГОРДИЛИСЬ ЕЁ ПОИМКОЙ. ТЕМ ПАЧЕ, ЧТО ЛЮДОЕДА РЕДКО УДАЕТСЯ ЗАХВАТИТЬ ЖИВЫМ. А ТАНЯ БЫЛА ЛЮДОЕДОМ ЧТО НАДО.
ИТАК, ЧТО У НАС ЗДЕСЬ? НИКАК ЕЩЁ ОДНА ПОПЫТКА ЖАЛКОГО ВИНТИКА РЕПРЕССИВНОЙ СИСТЕМЫ ВКРУТИТЬСЯ В СЛАВНУЮ ЗАДНИЦУ СВОБОДНОГО КАРИБСКОГО БРАТСТВА?
НАДЕРИ ИМ ЗАДНИЦУ!
ПИРАТ

Люди Четверга

часть первая: Хороший, Плохой, Злой




НО, СЛАВА БОГУ, ЭТО ЧУДОВИЩНОЕ ОРУДИЕ УБИЙСТВА ПОКОИТСЯ НА ДНЕ ОКЕАНА, И МЫ БОЛЬШЕ ЕГО НИКОГДА НЕ УВИДИМ.
А ЕСЛИ ВАМ НЕЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ, СЕРЖАНТ, ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ ПАТРУЛИРОВАТЬ УЛИЦЫ! НЕ ИСКЛЮЧЕНО, ЧТО ОСТАВШИЕСЯ НА СВОБОДЕ ПИРАТЫ ПОПЫТАЮТСЯ ПОМЕШАТЬ КАЗНИ.
СПУСТЯ 15 МИНУТ. У ВХОДА В ГОРОД.
ДЕРЖИСЬ, ТАНЯ! УФ
УФ ПОМОЩЬ БЛИЗКА!
УФ ОНА БЫЛА БЫ КУДА БЛИЖЕ, НЕ ТАЩИ Я НА СЕБЕ ТВОЮ ДУРАЦКУЮ САБЛИЩУ!
ТАК, СВЕРИМСЯ С КАРТОЙ ГОРОДА.
ЧЕРЕП
КЛАД ЗДЕСЬ
FLINT
ТАК, ПОХОЖЕ, ЭТОТ ЖУХАЛА ПРОДАЛ МНЕ КАКУЮ-ТО НЕПРАВИЛЬНУЮ КАРТУ ГОРОДА!
ЧЕРТОВ КАПИТАН! Я, ТЯЖЕЛОРАНЕНЫЙ, ДОЛЖЕН БЕГАТЬ ПО УЛИЦАМ, ИСКАТЬ КАКИХ-ТО ТАМ ПИРАТОВ! НУ ОТКУДА ИМ ВЗЯТЬСЯ! МЫ ЖЕ ВСЕХ ВЫЛОВИЛИ!
О! ТО, ЧТО НАДО! «НЕ ЗНАЕШЬ ДОРОГУ, СПРОСИ У МИЛИЦИОНЕРА»!
ЭГЕЙ! ПОГОДИТЕ!
Э... СЕРЖАНТ, А ВОТ ТОТ ПАРЕНЬ ВПОЛНЕ ПОХОЖ НА ПИРАТА...
ЧТО?! ГДЕ ПИРАТ?! АРЕСТОВАТЬ! РАССТРЕЛЯТЬ! СДАВАЙСЯ!!! БРОСАЙ ОРУЖИЕ!!!
ПУШКАН
ЭЙ, ВЫ ЧЕГО! Я ДОРОГУ СПРОСИТЬ! НЕ ЛЕЗЬТЕ КО МНЕ, ПСИХОВАННЫЕ, ХУЖЕ БУДЕТ!
ДИСТАНЦИОННЫЙ ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ ПУШКАМИ
ХА! ТЫ УГРОЖАЕШЬ МНЕ КОРОБКОМ С КНОПКОЙ? КАК СТРАШНО! А МОЖЕТ, ТЫ, СОПЛЯ МЕЛКАЯ, САМ ИЗРАЭЛЬ ХЕНС? А ЭТО – ТА САМАЯ ЕГО ВОЛШЕБНАЯ КОРОБКА, ЧТО УПРАВЛЯЕТ ПУШКАМИ?
А НУ, ДАВАЙ, ШМАКОДЯВКА, НАЖМИ СВОЮ КНОПОЧКУ, А ПОТОМ Я...

БА-
-БАХ!

ОН И БЫЛ САМ *ИЗРАЭЛЬ ХЕНС*. ПУШКАРЬ С КРАКЕНСКОГО ФЛАГМАНА, ЛУЧШИЙ КАНОНИР НА ВСЕХ КАРИБАХ. ПРО НЕГО ГОВОРИЛИ, ЧТО ОН МОЖЕТ ВЫСТРЕЛИТЬ ИЗ ЧЕГО УГОДНО. ЭТО НЕ ПРАВДА...

...ТОЛЬКО ИЗ ТОГО, ЧТО СТРЕЛЯЕТ.

БАЦ!

ВЖУХХ









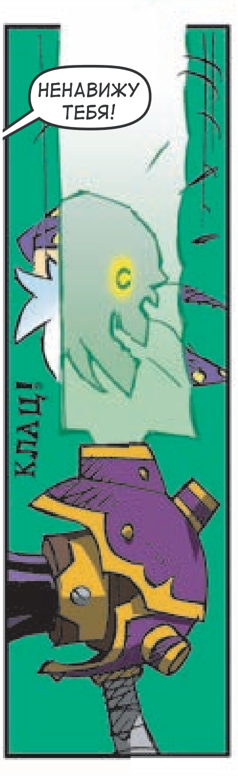
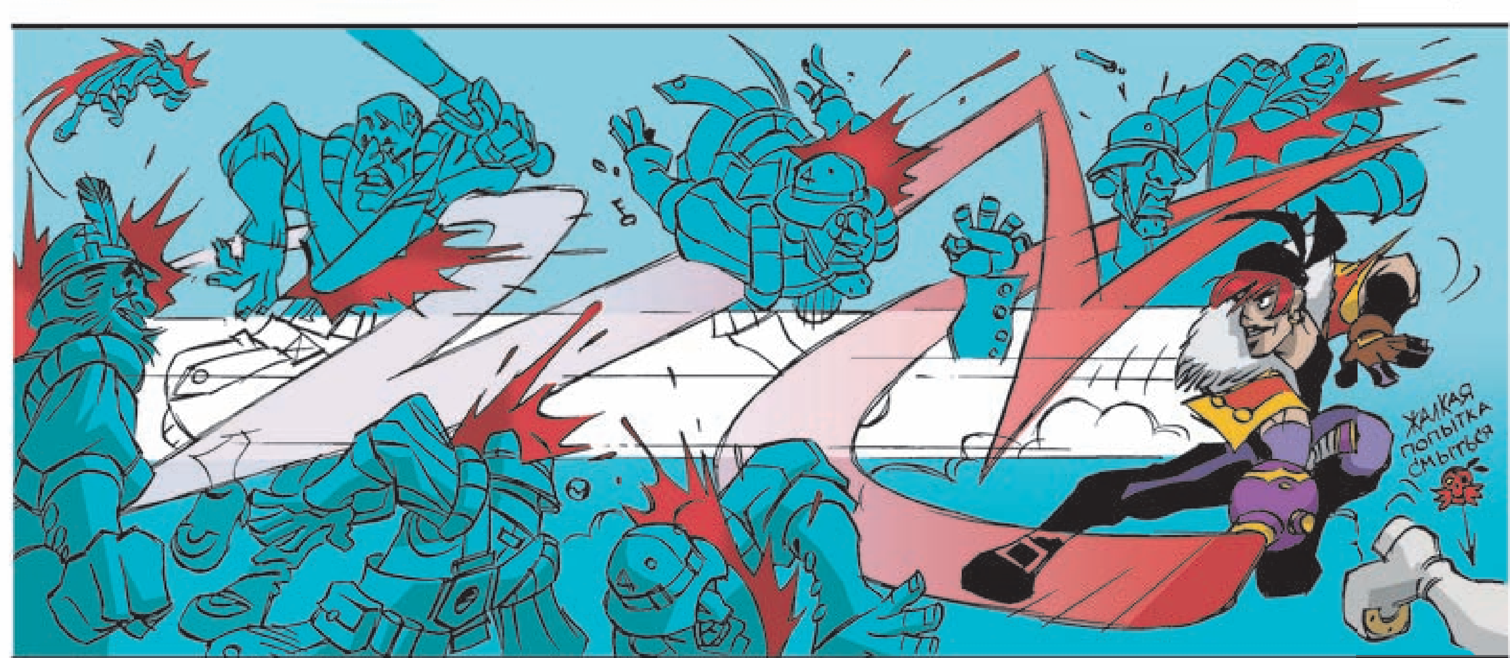

ГЛЯДИТЕ-КА, РЕБЯТА, ЧТО ЗА РЫБКА ПЛЫВЁТ К НАМ ПРЯМО В РУКИ!
ДА НИКАК ЭТО САМ НЕУЛОВИМЫЙ КАПИТАН ЧЕТВЕРГ?

КАКАЯ УДАЧА! А ВЫ ЕЩЁ ЖАЛЕЛИ, ЧТО НЕ ОСТАЛИСЬ С СЕРЖАНТОМ ЛУПИТЬ ПРИГОВОРЁННЫХ.
СНОВА ЗДОРОВО! ПОХОЖЕ, ДРАКИ НАМ СЕГОДНЯ ИЗБЕЖАТЬ НЕ УДАСТСЯ.
НУ ПОЧЕМУ ЖЕ? МОЖЕТ, ЕЩЁ И УДАСТСЯ?
ДАЙ-КА Я С НИМИ ПЕРЕГО-ВОРЮ.
В РОЗЫСК

ЭЙ ВЫ, ВШИВЫЕ ДРЕССИРОВАННЫЕ КРЫСЫ, НУ-КА БЫСТРО УБРАЛИ СВОИ ОТВИСЛЫЕ ЗАДЫ ИЗ НАШЕГО ФАРВАТЕРА, ПОКА МЫ ИХ ВАМ НЕ НАЧИСТИЛИ ДО БЛЕСКА САПОГАМИ!

У, ЧЁРТ!!!

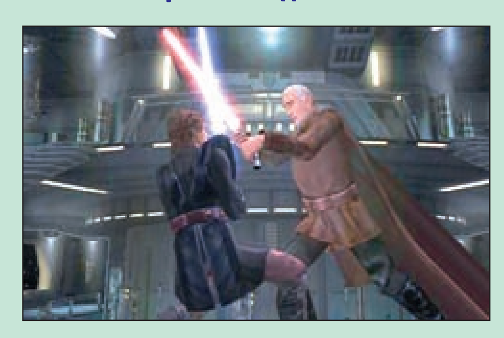
АХ ВЫ!
ДА МЫ ВАС!!!

ВОТ ТЕПЕРЬ ТОЧНО НЕ УДАСТСЯ! НУ, КТО ЕЩЁ ПОЗАБОТИТСЯ О ТВОЕЙ МРАЧНОЙ РЕПУТАЦИИ, ЕСЛИ НЕ Я!

НЕНАВИЖУ ТЕБЯ!
КЛАЦ!

ЖАЛКАЯ ПОПЫТКА СМЫТЬСЯ



Во второй части: Встреча у ратуши.

Star Wars Episode III для PS2



Пароли:
Неограниченное здоровье - **XUCPHRA**
Неограниченная Сила - **KAIBURR**
Быстровосстанавливающиеся здоровье и Сила - **BELSAVIS**
Открыть все миссии в режиме Story - **KORRIBAN**
Открыть все бонусные миссии - **NARSHADDAA**
Открыть все арены для дуэлей - **TANTIVEIV**
Открыть всех дуэлянтов - **ZABRAK**
Открыть все видеоролики - **COMLINK**
Открыть весь арт - **AAYLASECURA**
Открыть все джедайские силы - **JAINA**
Режим маленьких дроидов - **071779**
Super Sabre режим - **SUPERSABERS**

MOH: European Assault для PS2



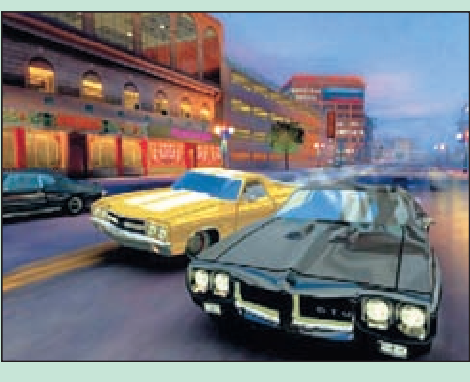
Коды:
Поставьте игру на паузу, зажмите L1 + R1, потом наберите O, O, ←, ▲, O, X. Появится надпись "Enter Cheat".

Самоубийство - **X, ▲, O, →, ▲, O**
Скрыть данные с экрана - **O, ↓, O, ↑, ▲, O**
Взять OSS документ - **↑, X, R2, R1, ↑, ■**
Отключить эффект контузии - **L2, R1, L2, L1, ▲, ▲**

Midnight Club 3: DUB Edition для PS2

В главном меню выберите Options, затем Cheats:

Спецдвижение Agro - **dfens**
Спецдвижение Zone - **allin**
Спецдвижение Roar - **Rjnr**
Кроличьи уши - **getheadl**
Открыть все города - **roadtrip**
Отключить повреждения - **ontheroad**
Желтая улыбка - **getheadj**
Головы-тыквы - **getheadk**
Хромированные тела - **haveyouseenthisboy**
Горящие головы - **trythisathome**



Головы снежного человека - **getheadm**
Головы-черепа - **getheadn**
Открыть все города в аркадном режиме - **crosscountry**
Ускорить пешеходов - **urbansprawl**
Увеличить трафик в аркадном режиме - **hyperagro**

Lego Star Wars для Xbox

Смешные бластеры - **NR37W1**
Классические бластеры - **L449HD**
Большие бластеры - **IG72X4**
Швабры - **SHRUB1**
Чашки для чая - **PUCEAT**
Усы - **RP924W**
Пурпурный - **YD77GC**
Неуязвимость - **4PR28U**
Принцесса Лея - **BEQ82H**
Повстанец - **L54YUK**
Дарт Сидиус - **A32CAM**
Замаскированный клон - **VR832U**
Майс Винду из Эпизода 3 - **MS952L**
Клон 1 - **RS6E25**
Клон 2 - **N3T6P8**
Клон 3 - **BHU72T**
Клон 4 - **ER33JN**
Клон 5 - **F8B4L6**
Генерал Гривус - **SF321Y**
Телохранитель Гривуса - **ZTY392**
Граф Дуку - **14PGMN**
Шаак Ти - **EUW862**
Кит Фисто - **CBR954**
Ки-Ади Мунди - **DP55MV**
Луминара - **A725X4**
Боба Фетт - **LA811Y**
Джанго Фетт - **PL47NH**
Супер боевой дроид - **XZNR21**
Боевой дроид с Геонозиса - **LK42U6**
Геонозианец - **19D7NB**
Дарт Мол - **H35TUX**
Падме - **92UJ7D**
Королевский страж - **PP43JX**
Дройдека - **DH382U**
Боевой дроид (командир) - **EN11K5**
Боевой дроид - **987UYR**
Боевой дроид (охранник) - **KF999A**

DOOM 3

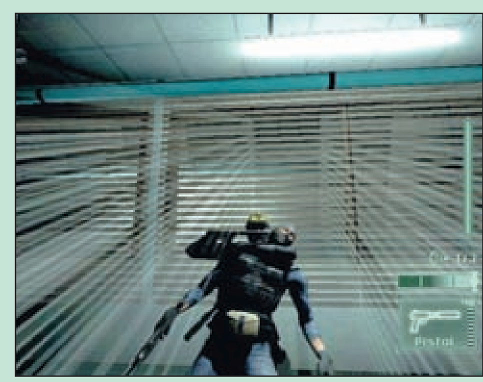
Пароли к электронным замкам:

кабинет 001 - **396**
кабинет 003 - **483**
кабинет 009 - **752**
кабинет 013 - **586**
кабинет 017 - **347**
кабинет 023 - **531**
кабинет 038 - **409**
кабинет 039 - **102**
кабинет 047 - **123**
кабинет 048 - **123**
кабинет 049 - **123**
кабинет 054 (секция 1) - **246**
кабинет 054 (секция 2) - **142**
кабинет 063 - **972**
кабинет 064 - **651**
кабинет 079 - **364**
кабинет 103 - **259**
кабинет 104 - **579**
кабинет 112 - **538**
кабинет 114 - **715**
кабинет 116 (секция 1) - **972**
кабинет 116 (секция 2) - **624**
кабинет 117 - **624**
кабинет 213 - **371**
кабинет 215 - **298**
кабинет 217 - **624**
кабинет 317 - **841**
кабинет 386 - **836**
кабинет 387 - **836**
кабинет 452 - **571**
кабинет 666 - **372**
кабинет 669 - **468**
оружейные склады 1 и 2 - **584**
кабинет 078 - **364**
кабинет 216 - **624**
кабинет 210 - **298**
монорельсовый шлюз - **826**
офис начальника Абрамса - **931**
дверь в хранилище плазмо-пушек - **972**
кабинет 21D - **298**
лаборатория А (немаркированная дверь) - **627**
кабинет 054 - **142**
дверь хранилища плазмы - **734**

Splinter Cell 3 для Xbox

Создайте новый профайл и назовите его COOPA22COOL. Это позволит вам поиграть на любом уровне, не проходя предварительно всю игру. ©





Почтальон, стой!

Мы всей деревней оформляем редакционную подписку

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс__________ Адрес____________________

____

Ф.И.О.____

Телефон (____)__________ E-mail____________________
код города

Извещение	Сбербанк России — Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа)
	Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ____________
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа)
Квитанция	Дата ________ Сумма платежа ________ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ____________

Варианты подписки на журнал “Консоль”

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость с DVD
Сентябрь 2005 г.	100 рублей ☐
Октябрь 2005 г.	100 рублей ☐
Ноябрь 2005 г.	100 рублей ☐
Декабрь 2005 г.	100 рублей ☐
Январь 2006 г.	100 рублей ☐
Февраль 2006 г.	100 рублей ☐

(*отметьте нужные варианты* ■)

ИТОГО ______

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

______ (Ф. И. О. и адрес)

______ (ИНН)

______ Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ______ по ______

Информация о плательщике:

______ (Ф. И. О. и адрес)

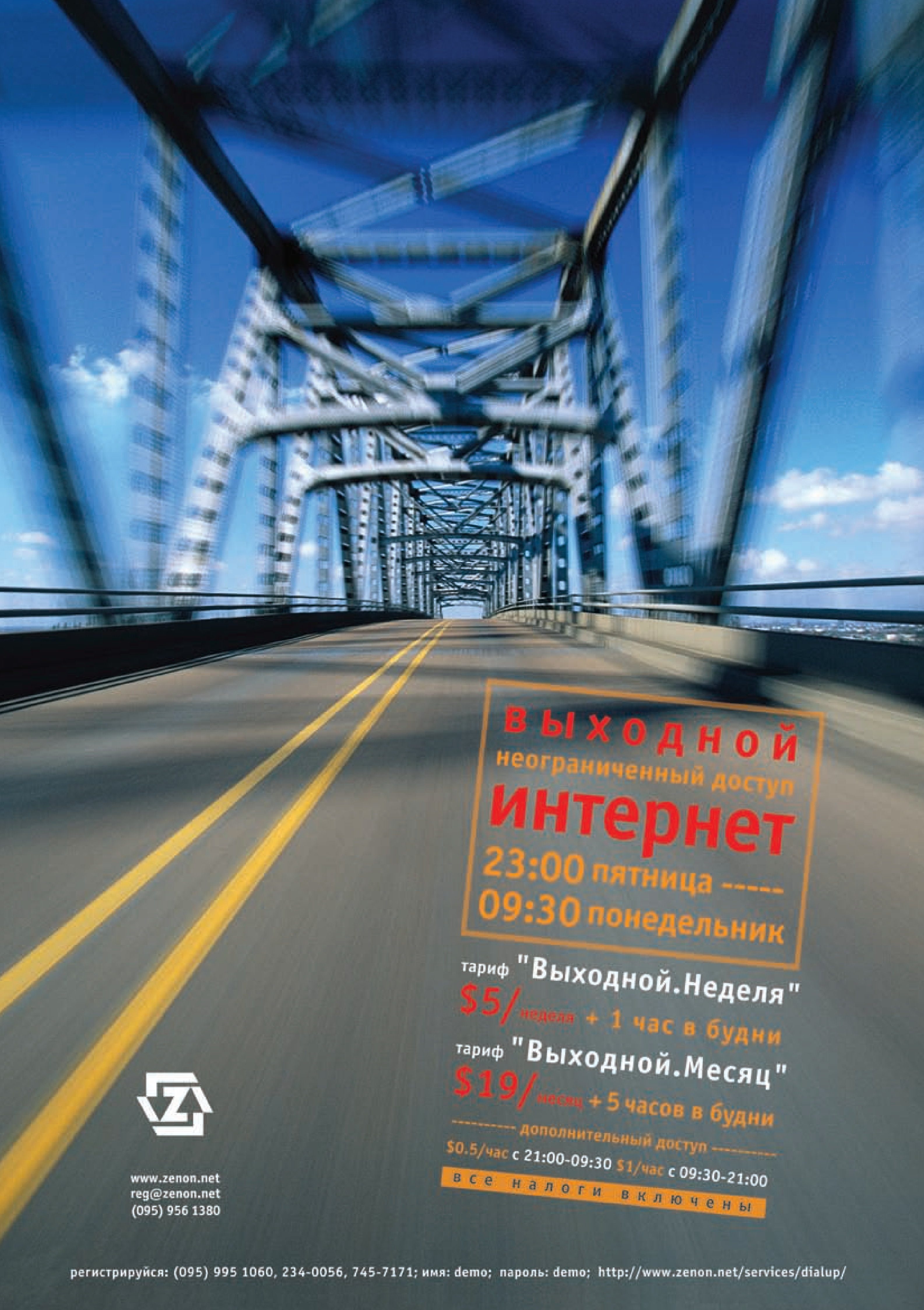
______ (ИНН)

______ Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ______ по ______

ВТОРОЙ
НОМЕР
ЖУРНАЛА
О ВИДЕОИГРАХ
В ПРОДАЖЕ С
НАЧАЛА
СЕНТЯБРЯ




выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/